

**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI
CREATIVKIDS AND U ART BANDAR JAYA TIMUR**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh

NURVIDIA TINTIA

NPM :1411070191

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

**PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI
CREATIVKIDS AND U ART BANDAR JAYA TIMUR**

Skripsi

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh

**NURVIDIA TINTIA
NPM :1411070191**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
Pembimbing II : Dra. Istihana, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M**

ABSTRAK

PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI CREATIVKIDS AND U ART BANDAR JAYA TIMUR

Oleh :

Nurvidia Tintia

Kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan berupa gagasan, produk, yang belum pernah ada dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru. lego merupakan alat permainan edukatif moderen yang terbuat dari bahan plastik terdiri dari potongan persegi maupun persegi panjang yang dapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan kreativitas. rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creativkids And U Art?. Tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui bagai mana penggunaan permainan lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur”.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian penulis, keberhasilan guru dalam mengembangkan kreativitas peserta didik sudah baik. Dikarenakan guru mengajarkan permainan lego sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan, lingkungan yang mendukung, menyiapkan perlengkapan bermain lego, menentukan tema, anak di bebaskan memilih warna, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat bangunan, melatih kepercayaan diri anak dan bersikap mandiri guru melakukan kegiatan berulang-ulang agar dapat menstimulasi kreativitas anak, secara optimal.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul : PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM
MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI
CREATIVKIDS AND UART BANDAR JAYA TIMUR**

Nama : Nurvidia Tintia
NPM : 1411070191
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 19640828 198803 2 002

Pembimbing II

Dra. Istihana, M.Pd
NIP. 19640711 199103 1 003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Sekripsi dengan judul: **"PENGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF LEGO DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 3-4 TAHUN DI CREATIVKIDS AND U ART BANDAR JAYA TIMUR"**, disusun oleh: **NURVIDIA TINTIA, NPM 1411070191**, jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari tanggal : **Senin, 10 Desember 2018**.

TIM MUNAQASYAH

Ketua : Drs. H. Abdul Hamid, M.Ag

Sekretaris : Bernediv Nurdin, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I

Penguji Kedua : Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Penguji Pendamping : Dra. Istihana, M.Pd

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 195608101987031001

MOTTO

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمُ اللَّهُ جَمِيعًا ۚ إِنَّ

اللَّهُ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya: “dan setiap umat mempunyai kiblat yang dia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalahkamu dalam kebaikan. Dimana saja kamu berada, pasti Allah pasti akan mengumpulkan kamu semuanya. Sungguh, Allah maha kuasa atas segala sesuatu”. (Q.S Al-Baqarah: 148)¹



¹Tim Penerbit, *Al-Qur'an Terjemahan*, (Departemen Agama RI: Diponegoro, 2005), h. 23

PERSEMBAHAN

Dengan limpahan rahmat Allah S.W.T yang maha pengasih lagi maha penyayang, aku sembahkan penulisan ini kepada orang yang selalu mencintai dan menyayangiku dan untuk rang yang memberikan motivasi terutama bagi:

1. Kedua orang tuaku ayahanda Zainal Abiding dan ibunda Asmariah yang telah membesarkan dan mendidik ku, melimpahkan kasih sayang dan melantunkan do'a akan kebahagiaan dan kesuksesan anak-anaknya di setiap waktu.
2. Abang ku tercinta M.Reza Luddin, S.Pd yang senantiasa mendengarkan keluhkesah ku dan memberikan motivasi serta semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Pembimbing yang telah memberikan ilmu, mengarahkan, mengawasi, dan mendoakan keberhasilan ku
4. Teman-teman ku yang memberikan ku semangat dan memberikan motivasi di saat aku mulai mengeluh
5. Almamater tercinta UIN Raden Intan Bandar Lampung yang menjadi tempat penulis menimba ilmu.

RIWAYAT HIDUP

Penulis yang bernama lengkap Nurvidia Tintia anak ke dua dari 2 bersaudara, dari pasangan yang berbahagia bapak Zainal Abidin dan ibu Asmariah, yang dilahirkan pada tanggal 18 Desember 1996 di Bandar jaya.

Penulis mengawali pendidikan taman kanak-kanak di TK Pertiwi di Bandar Jaya pada tahun ajaran 2001 sampai dengan tahun 2002, penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar (SDN) 2 Bandar Jaya pada tahun 2002 sampai dengan 2008. Kemudian penulis melanjutkan sekolah di Madrasah Tsanawiyah (MTS) an-nur di Bandar Jaya pada tahun 2008 sampai 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan sekolah di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Poncowati pada tahun 2011 sampai tahun 2014.

Kemudian pada tahun 2014 melanjutkan program S1 Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Pada tahun 2017 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Yogyakarta Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu, Kemudia

Melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di RA Ismaria Al-Qur'aniyyah Raja Basa Bandar Lampung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T, yang telah memberikan rahmat dan hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad S.A.W.

Skripsi “Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur” penulis ajukan untuk melengkapi syarat guna memperoleh gelar sarjana Universitas Islam Negri (UIN) Raden Intan Bandar Lampung. Secara khusus penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Ketua Prodi PIAUD Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku pembimbing I dan Dra. Istihana, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi selesainya skripsi ini.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan keguruan yang telah memberikan bimbingan selama penulis menimba ilmu pengetahuan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

5. Tedi Johansyah selaku pimpinan Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur serta guru yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian sehingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Semua pihak yang memberikan bantuan baik moril maupun mental dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak keliruan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu saran-saran pemikiran dari semua pihak sangat diharapkan demi kebaikan dan kesempurnaan skripsi ini. Semoga Allah S.W.T berkenan membalas dan meridhoi amal baik atas jasa yang telah diberikan kepada penulis, amin.

Bandar Lampung , 10 Desember 2018

Penulis



Nurvidia Tintia

1411070191



DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Rumusan Masalah	14
D. Tujuan Penelitian.....	14
E. Manfaat Penelitian	14
BAB II LANDASAN TEORI.....	16
A. Alat Permainan Edukatif (APE)	16
1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).....	16
2. Persyaratan Alat Permainan Dikatakan Edukatif.....	19
3. Pentingnya Alat Permainan Edukatif	20
B. Lego	22
1. Pengertian Lego	22
2. Aturan Bermain.....	23
3. Langkah-Langkah Bermain Pembangunan	24
4. Cara Bermain Lego	26
5. Manfaat Lego	27
C. Kreativitas.....	31

1. Pengertian Kreativitas	31
2. Komponen Pokok Kreativitas	34
3. Ciri-Ciri Kreativitas	36
4. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pengembangan Kreativitas	42
5. Strategi Pengembangan Kreativitas	49

BAB III METODE PENELITIAN 54

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian.....	54
B. Subjek Dan Objek Penelitian.....	55
C. Teknik Pengumpulan Data	55
1. Observasi.....	56
2. <i>Interview</i> (Wawancara)	57
3. Dokumentasi	57
D. Teknik Analisis Data.....	58
1. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data).....	58
2. Display (Penyajian Data)	59
3. Menarik Kesimpulan Atau <i>Verification</i>	59
E. Uji Keabsahan	60
1. Tiagulasi.....	60

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	61
1. Sejarah Singkat Berdirinya Lembaga	61
2. Visi Dan Misi Lembaga	61
3. Struktuk Kepengurusan Lembaga	63
B. Hasil Penelitian	63
C. Pembahasan	71

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran	75
C. Penutup	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABLE

Table 1. Indikator tingkat pencapaian perkembangan Kreativitas Anak usia 3-4 tahun berdasarkan ciri-ciri kreativitas anak.....	9
Table 2. Lembar penilaina di Creativekids And U Art	10
Table 3. Data perkembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur	12
Table 4. Struktuk Kepengurusan Kreativkids And Uart	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Indikator tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun berdasarkan ciri-ciri kreativitas anak	81
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Dengan Guru Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur	82
Lampiran 3. Pedoman Observasi Kreativitas Anak Di Creativkids And Uart Bandar Jaya Lampung Tengah	83
Lampiran 4. Lembar Observasi Penilaian Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego	84
Lampiran 6. Foto kegiatan	88
Lampiran 7. Surat penelitian	91
Lampiran 8. ACC cover seminar proposal	92

BAB I

PENDAHULUAN

F. Latar Belakang

Kemajuan masa depan suatu bangsa, khususnya bangsa Indonesia di tentukan oleh maju atau tidaknya pendidikan. Maka dengan itu Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, pada bab 1 tentang ketentuan umum pasal 1 ayat 1 disebutkan bahwa.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara.”²

Kesimpulan dari pengertian pendidikan yaitu mengembangkan potensi diri sehingga tercapainya sebuah fungsi dan tujuan dari pendidikan yaitu, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³ Demikian juga halnya dengan pendidikan anak usia

² Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, h. 1

³ Ibid, h.3

dini memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya. Sebab pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi dasar kepribadian anak.

Dalam Al-Quran telah di perintahkan untuk melapangkan majelis atau menambah ilmu pengetahuan. Sebagaimana yang tertera dalam surat Al-Mujadilah ayat 11 :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا
مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : *“hai orang-orang yang beriman , apabila dikatakan kepadamu: “berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan di antara orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”*⁴

Pendidikan dimulai sejak usia dini, pada usia ini sangat menentukan karena berbagai pertumbuhan dan perkembangan sedang berlangsung. Perkembangan ini akan menjadi dasar perkembangan anak selanjutnya. Karena menjadi dasar, Maka perkembangan pada masa awal akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya. Seperti pendapat Havighurst, yang menyatakan bahwa perkembangan pada satu tahap perkembangan akan

⁴ Tim Penerbit, Al-Qur'an Terjemahan, (Departemen Agama RI: Diponegoro, 2005), h. 543

menentukan bagi perkembangan selanjutnya. Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilannya pada masa perkembangan berikutnya.⁵

Pada masa kanak-kanak hendaklah anak di beri rangsangan yang tepat karena pada masa itu disebut masa *Golden Age*, yaitu 80% kapasitas perkembangan dicapai pada usia dini sedangkan selebihnya 20% setelah masa *Golden Age*.⁶ Pemerintah telah menyadari seberapa pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), maka pemerintah membentuk peraturan pemerintah tentang AUD, adapun peraturan pemerintah tentang Pendidikan Usia Dini ditulis dalam peraturan pemerintah nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini pasal 1 angka 10 menyatakan bahwa.

“Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rancangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”⁷

Perkembangan yang dimaksud ada enam perkembangan, yaitu perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, moral-agama, seni, dan fisik motorik.

Di dalam dunia pendidikan tidaklah berjalan secara mulus, pasti adanya sebuah permasalahan di dunia pendidikan saat ini.

⁵ Mukhtar Latif, et. al. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Din*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 21

⁶ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.ix

⁷ Peraturan Pemerintah Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Pendidikan Anak Usia Dini

Permasalahan yang dihadapi saat ini adalah banyaknya orang tua dan guru lebih mementingkan kegiatan atau pembelajaran akademiknya, hampir keseluruhan waktu belajar anak dilakukan melalui kegiatan akademik. Seperti anak menulis angka dan huruf atau kata tanpa membangun konteks belajar terlebih dahulu. Dalam situasi ini, aspek kognitif atau intelektual memperoleh stimulasi terbesar, sedangkan aspek lainnya hampir diabaikan.

Persepsi yang belum tepat dan benar tentang *golden age* atau perkembangan masa usia dini mengakibatkan bermain terabaikan. Hasil penelitian Anita Yus menunjukkan bahwa banyak kegiatan belajar yang belum dilakukan dalam kegiatan dan suasana bermain. Bermain juga belum digunakan sebagai strategi belajar anak. Pelaksanaan pembelajaran pada AUD yang lebih terfokus pada kegiatan akademik dan mengabaikan kegiatan bermain sebagai suatu pembelajaran yang keliru.⁸

Pembelajaran seperti yang dikemukakan diatas banyak terjadi di PAUD formal (TK dan RA) dan nonformal (KB, TPA, dan sejenis lainnya). Pembelajarannya hanya lebih menekankan pembelajaran membaca, menulis dan menghitung yang dilakukan secara akademik pula. Guru menerangkan atau menjelaskan anak diam mendengarkan dan anak diminta untuk bekerja atau menulis lembar kerja (worksheet). Banyak guru beranggapan tanpa menerangkan atau menjelaskan maka anak akan kesulitan memperoleh pengetahuan.

⁸ Anita Yus, Lo.Cit, h.x

Dari permasalahan diatas bahwa guru dan orang tua sangat mementingkan kecerdasan intelektualnya saja. Jika intelektual anak tidak berkembang maka anak biasanya di anggap bodoh. Sebenarnya setiap anak di dunia ini tidak ada yang bodoh dan nakal. Karena kecerdasan tidak hanya kecerdasan intelektual saja, melainkan kecerdasan-kecerdasan lain yang berpotensi dimiliki oleh setiap orang. Kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan anak didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan mengembangkan kecerdasan dan kemampuan anak dalam mengekspresikan serta menghasilkan sesuatu yang baru. Jika potensi yang di miliknya di kembangkan dengan baik maka anak akan dapat mewujudkan dan mengaktualisasikan dirinya menjadi manusia yang sejati.

Menurut James J, Gallagher (1985) mengatakan bahwa “*creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her*” (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya akan melekat pada dirinya).⁹

Dari definisi James J, Gallagher dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas adalah suatu ide atau produk baru yang belum pernah di pikirkan oleh orang lain untuk memecahkan suatu masalah. Kreativitas bisa berupa sebuah gagasan atau produk baru seseorang yang belum pernah dipikirkan oleh orang lain atau berbeda dari yang telah ada.

⁹ Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.13

Kreativitas sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini, seperti yang dikemukakan oleh Munandar bahwa

“kreativitas yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era pembangunan ini tidak dapat di pungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan Negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru (wiraswasta)”.

Uraian diatas mengandung makna bahwa kreativitas perlu dikembangkan sejak usia dini. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan suatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Untuk mengembangkan kreativitas anak harus dengan menggunakan berbagai macam metode pembelajaran yang dapat menggerakkan anak untuk meningkatkan motivasi rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi dalam berkreatifitas. Berikut menurut Moeslihatoen, beberapa metode pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas anak seperti: karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, eksperimen, pemberian tugas dan metode bermain peran.¹⁰

Untuk menstimulus pengembangan kreativitas anak melalui berbagai metode diatas, sangat dibutuhkan pemanfaatan berbagai sarana atau alat

¹⁰Moeslihatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004),

permainan edukatif sebagai sumber atau media pembelajaran atau alat peraga. Media dalam bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”.¹¹ Ini berarti media sangat berperan dalam menyampaikan sebuah materi.

Media atau bahan atau pralatan yang dimaksudkan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan idea tau gagasan, kreativitas, keinginan dalam berkarya seni. Media dilihat dari jenisnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu: bahan alam misalnya bunga segar, bunga kering, kayu, bambu, rotan, tanah liat, janur, dan lain sebagainya. Kemudian yang kedua adalah bahan buatan yang merupakan hasil pengolahan dari bahan baku, contohnya kertas, plastik, pita, cat, lem, kain, benang, dan sebagainya.¹²

Alat permainan edukatif yang penulis amati berupa lego, lego merupakan sejenis permainan bongkah plastik yang terkenal di kalangan anak-anak. bongkah-bongkah ini serta kepingan lain dapat disusun menjadi model apa saja, seperti mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, pesawat terbang, robot, dan lain-lain. Sehingga Manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak diantaranya: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Disamping itu, dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan motorik halus dan kognitif anak.¹³

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo), h.3

¹² Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta, Pro-U Media), h. 245

¹³ M.Fadlillah, Op.Cit, h. 89

Menurut Sinta Spadyani Hilya Jannah (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “mengembangkan kreativitas anak melalui bermain lego pada anak kelompok B di TK Putra Bangsa Jatikuwung Kecamatan Gondang Rejo Kabupaten Karang Anyar Tahun Ajaran 2014-2015” diketahui bahwa, penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas menggunakan media lego untuk kreativitas anak. pada prasiklus 49,5 %. Pada siklus I menjadi 57,47 %. Pada siklus II kreativitas anak meningkat menjadi 84,78 %. Kesimpulan penelitian ini adalah melalui bermain lego dapat meningkatkan kreativitas anak.

Menurut Yuliana, M. Syukri, Halida dalam penelitian “pemanfaatan permainan lego untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial di TK” penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Perkembangan anak ditujukan dengan pencapaian nilai pada aspek pengenalan bentuk sebesar 42,9 % (BSH), aspek pengenalan warna sebesar 35,7 % (BSH), aspek pengenalan ukuran 42,9 % (MB), dan aspek ide untuk merancang sebesar 35,7 %.

Menurut Fitria Yulianti Ningtiyas dalam penelitian “metode bermain lego dalam upaya menumbuh kembangkan kinestetik pada anak usia dini (studi kasus di lembaga pendidikan manusia unggul)”. Penelitian ini menggunakan kualitatif naturalistik dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode bermain lego dalam upaya menumbuhkembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, sangat berpengaruh. Pola pikir anak lebih kreatif dan imajinatif.

Menurut Sri Utami, Nuzul Qur'aniati, Erlita Kusuma R. dalam penelitian “bermain lego meningkatkan perkembangan kognitif anak usia pra sekolah (4-5 tahun) penelitian ini menggunakan jenis penelitian Quasi Experimental. Hasil dari penelitian ini ada pengaruh bermain lego terhadap perkembangan kognitif anak usia pra sekolah.

Menurut Ahmad Susanto adapun ciri-ciri anak kreativitas, yang dijadikan penulis sebagai indikator untuk tingkat pencapaian perkembangan di creativkids and uart Bandar Jaya sebagai berikut:

Table 1
Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Berdasarkan Ciri-Ciri Kreativitas Anak¹⁴

Aspek perkembangan	Indikator pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun
Perkembangan kreativitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda 2. Mempertanyakan segala sesuatu 3. Menggambar atau membentuk suatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik 4. Mempunyai sifat mandiri 5. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan 6. Menjalankan tugas sampai akhir

¹⁴ Ahmad Susant, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h.78

Adapun penilaian kreativitas anak di creative kids and uart menggunakan criteria sebagai berikut:

Table 2

Lembar Penilaina Di Creative Kids And U Art

<p>1. Inventive stimulation</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Excellent</i> ○ <i>Very good</i> ○ <i>Good</i> ○ <i>Could improve</i> 	<p>2. Creative thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Excellent</i> ○ <i>Very good</i> ○ <i>Good</i> ○ <i>Could improve</i> 	<p>3. Explore imagination</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Excellent</i> ○ <i>Very good</i> ○ <i>Good</i> ○ <i>Could improve</i>
<p>4. Build confidence</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Excellent</i> ○ <i>Very good</i> ○ <i>Good</i> ○ <i>Could improv</i> 	<p>5. Problem solving</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Excellent</i> ○ <i>Very good</i> ○ <i>Good</i> ○ <i>Could improve</i> 	<p>6. Effective teamwork</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Excellent</i> ○ <i>Very good</i> ○ <i>Good</i> ○ <i>Could improve</i>
<p>7. Applying math, history and physics</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Excellent</i> ○ <i>Very good</i> ○ <i>Good</i> ○ <i>Could improve</i> 	<p>8. Logical thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Excellent</i> ○ <i>Very good</i> ○ <i>Good</i> ○ <i>Could improve</i> 	<p>Teacher's signature</p> <p>()</p>

Remarks:

- ### 1. *Inventive stimulation*

Children can think how to discover new invention

2. *Creative thinking*

Children able to develop new ideas

3. *Explore imagination*

Children able develop their projects with their own ideas

4. *Building confidence*

Children able to show their confidence in projects

5. *Problem solving*

Children able to solve cases in projects

6. *Effective teamwork*

Children able to work with each other as a team

7. *Mathematics, history and physics*

Children able to implement theoretical teachings

8. *Logical thinking*

Children able to think logically and systematically

Selanjutnya untuk mendapatkan data awal di Creativekids And U Art

Bandar Jaya Timur, peneliti menggunakan instrument ahmad susanto. Hasil observasi peneliti dapat di lihat pada tabel berikut:

Table 3

Data Perkembangan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur

Nama			A	B	C	D	E	F
I N D I K A T O R	Berpikir logis	Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
	Rasa ingin tahu	Mempertanyakan segala sesuatu	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
	Berpikir simbolik	Menggambar atau membentuk suatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
	Belajar dan memecahkan masalah	Mempunyai sifat mandiri	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
		Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
		Menjalankan tugas sampai akhir	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
	Ket		BSB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB

Sumber : data hasil observasi yang perkembangan kreativitas di Creativkids And Uart Bandar Jaya tanggal 12 februari-17 februari 2018

Keterangan pencapaian perkembangan :

- BB : Belum Berkembang
Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 50-59 dengan ciri (*)
- MB : Mulai Berkembang
Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skornya 60-69 dengan ciri (**)
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
Apabila peserta didik sudah memperlihatkan tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten skornya 70-79 dengan bintang (***)
- BSB : Berkembang Sangat Baik
Apabila peserta didik menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya skornya 80-100 dengan bintang (****)¹⁵

Dari table diatas dipahami bahwa kreativitas usia 3-4 tahun di Creativkids And U Art Di Bandar Jaya Timur cukup tinggi. Penulis melihat, anak yang kreativitasnya belum berkembang (BB) 0% sedangkan siswa yang tergolong mulai berkembang (MB) dengan hasil persentase 0% sedangkan perkembangan sesuai harapan (BSH) dengan hasil persentase 28,57 % dengan anak yang berjumlah 2 orang anak dan berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 71,43% dengan anak yang berjumlah 4 orang anak.

Berdasarkan observasi dan hasil penelitian sebelumnya, dan temuan permasalahan-permasalahan diatas dan betapa pentingnya sebuah kreativitas anak usia dini, maka penulis termotivasi untuk mengadakan penelitian yang

¹⁵ Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, Jakarta : Direktorat pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. 2015.

berjudul “penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur”

G. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pentingnya alat permainan edukatif lego dalam mendukung kreativitas anak
2. Perkembangan kreativitas anak di Creativkids And U Art sudah berkembang.

H. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah bagaimana penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creativ kids And U Art?.

I. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah “untuk mengetahui bagaimana penggunaan permainan lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creativklas And U Art Bandar Jaya Timur”

J. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki beberapa manfaat, yaitu:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Dapat membantu orang tua mengembangkan kreativitas anak.

b. Bagi peneliti

mengetahui bagaimana penerapan alat permainan edukatif lego dengan benar sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak.

c. Bagi sekolah

hasil penelitian diharapkan menjadi masukan positif bagi lembaga penyelenggara pendidikan.

d. Bagi guru

untuk memotivasi guru, agar menambah wawasan dalam mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang dapat menyenangkan bagi anak.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan tentang alat permainan edukatif lego terutama dalam mengembangkan kreativitas anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

D. Alat Permainan Edukatif (APE)

4. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Menurut Anggani Sudono alat permainan adalah sumber alat bermain yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari pandanannya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.¹⁶

Soetjiningsih berpendapat bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usianya, dan tingkat perkembangannya, serta berguna untuk perkembangan fisik-motorik (motorik kasar dan motorik halus), bahasa, kognitif, sosial.¹⁷

Menurut Maykes S. Tedjasaputra APE adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.¹⁸

Alat permainan edukatif ialah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak. dalam

¹⁶ Nelvarolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Ombak (Anggota IKAPI), 2012), h.4

¹⁷ ibid, h.6

¹⁸ ibid, h.7

istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar anak melalui aktivitas bermain.

Andang Ismail mengatakan alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan membantu perkembangan anak.¹⁹

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul anak dengan lingkungan. Selain itu, untuk menguatkan dan menerampilkkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pengasuh dengan pendidik (anak didik), kemudian menyalurkan kegiatan anak didik dan sebagainya.

Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya. Ringkasanya, permainan edukatif merupakan sebuah bentuk kegiatan mendidik yang dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik.²⁰

¹⁹ M.Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 217), h.56

²⁰ Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pro U Media), h.112

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik.

APE adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional.

APE merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu.²¹

Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan, dapat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan

Alat permainan adalah sebuah alat bermain anak. sedangkan alat permainan edukatif (APE) adalah sebuah alat yang mempunyai nilai edukatif sehingga mampu meningkatkan perkembangan dan kecerdasan anak.

Alat permainan edukatif (APE) dibagi menjadi dua yaitu alat permainan indoor dan alat permainan outdoor. Alat permainan indoor adalah alat permainan yang berada didalam ruangan sedangkan alat permainan outdoor adalah sebuah alat permainan yang berada diluar ruangan.

Seperti yang dikatakan oleh Adang Ismail APE indoor ialah sarana atau fasilitas bermain sambil belajar yang digunakan di dalam ruangan, baik di ruangan sentra maupun ruangan kelas yang akan memberi kemudahan kepada anak dalam proses penyampaian tema pelajaran. Sedangkan APE outdoor adalah sarana atau fasilitas bermain sambil belajar yang digunakan di

²¹ Andang Ismail, Ibid, h.141

luar ruangan. Jadi letak perbedaan antara APE indoor dan APE outdoor hanya terletak pada penempatan alat permainan edukatif tersebut.

Penulis akan membahas lebih lanjut tentang alat permainan edukatif indoor yang berbentuk lego yang dapat meningkatkan kreatifitas anak.²²

Dari beberapa pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah sebuah alat bermain yang sangat menyenangkan yang bermanfaat untuk perkembangan dan dapat meningkatkan pengetahuan atau pemahaman tentang sesuatu tanpa anak menyadarinya.

5. Persyaratan Alat Permainan Dikatakan Edukatif

Ada beberapa hal yang menjadi persyaratan sebuah alat permainan dikatakan APE menurut tim TBIF, yaitu:

- a. Diperuntukan bagi anak balita; yakni mainan yang sering dibuat untuk merangsang perkembangan pada balita.
- b. Multifungsi; maksudnya adalah dari satu APE bisa di dapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anakpun lebih beragam
- c. Melatih problem solving; yaitu dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan problem solving. Dalam permainan puzzle misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-otongannya menjadi kesatuan yang utuh.

²² M.Fadlillah, Op.Cit h.76

- d. Melatih konsep-konsep dasar; melalui APE, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuannya seperti mengenal bentuk, warna, besaran, dan sebagainya.
- e. Melatih ketelitian dan ketekunan; dengan APE, anak tak hanya sekedar menikmati tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya.
- f. Merangsang kreativitas; permainan ini merangsang anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya mengekor saja.

6. Pentingnya Alat Permainan Edukatif

Karna melalui alat permainan edukatif ini kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Maksudnya meskipun aktivitas yang dilakukan anak adalah bermain, namun dalam bermain itu sesungguhnya anak telah belajar.

Menurut Adang Ismail ada beberapa hal yang menjadikan alasan mengapa alat permainan edukatif penting bagi anak usia dini adalah :

- a. Permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman terhadap totalitas kediriannya atau mengembangkan kepribadian anak.

- b. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak.
- c. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru.
- d. Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.
- e. Permainan edukatif dapat mempertajam prasaan anak.
- f. Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri anak
- g. Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi anak.
- h. Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa anak
- i. Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak.
- j. Permainan edukatif dapat membentuk moralitas anak
- k. Permainan edukatif dapat melatih keterampilan anak
- l. Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi anak.
- m. Permainan edukatif dapat membentuk spiritualitas anak.

Pentingnya alat permainan edukatif yang dikemukakan oleh Adang Ismail di atas dapat pula dikatakan sebagai manfaat alat permainan edukatif bagi anak usia dini. Terbukti dalam pemaparan tersebut lebih mengedepankan kegunaan bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, seperti kognitif, bahasa, imajinasi, kreativitas, sosial emosional, dan spiritual. Namun secara umum pentingnya alat permainan edukatif bagi anak usia dini dapat

dilihat melalui beberapa manfaat alat permainan tersebut bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.²³

E. Lego

6. Pengertian Lego

Lego merupakan sejenis permainan bongkah plastik yang terkenal di kalangan anak-anak. bongkah-bongkah ini serta kepingan lain dapat disusun menjadi model apa saja, seperti mobil, kereta api, bangunan, kota, patung, pesawat terbang, robot, dan lain-lain.

Permainan lego biasanya sudah dikenalkan oleh orang tua kepada anak-anaknya sejak balita. Permainan ini popular karna dapat menumbuhkan kreativitas anak-anak dalam membuat sesuatu. Bermain lego yang dilakukan bersama antara orang tua dan anak akan menyatukan ide bersama.²⁴

Lego merupakan sejenis mainan bongkar pasang yang biasanya terbuat dari plastik kecil, yang biasanya cukup terkenal di kalangan anak-anak. kepingan-kepingan lego bisa disusun menjadi model apa saja, seperti rumah, mobil, kreta api, kota patung, kapal, pesawat, robot dan lain-lain. Perminan ini hampir sama seperti *building block* biasanya sangat mengkhususkan namun lebih varian. Kalau *building block*, biasanya hanya mengkhususkan pada satu

²³ Ibid, h.61

²⁴ Rani Yulianti, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Lascar Ankasa), h.41

bangunan berupa rumah saja, namun untuk lego banyak objek yang ditirukan.²⁵

Lego adalah alat permainan edukatif yang terbuat dari plastik. Alat permainan ini berupa potongan-potongan persegi maupun persegi panjang, yang masing-masing dapat ditancapkan dan susun sesuai dengan keinginan.²⁶

Lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik.²⁷

Dari beberapa pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa lego merupakan alat permainan edukatif modern yang terbuat dari bahan plastik terdiri dari potongan persegi maupun persegi panjang yang dapat ditancapkan dan disusun sesuai dengan kreativitas.

7. Aturan Bermain

Ketika melakukan aktifitas permainan, diperlukan adanya aturan dalam bermain untuk anak. latif (2013: 128) membagi aturan bermain sebagai berikut:

- a. Lego untuk membangun
- b. Membangun lego di atas alas
- c. Mengambil lego secukupnya
- d. Start – finish lancar

²⁵ Agus n. cahyo, *gudang permainan kreatif khusus asah otak kiri anak* , (Jogjakarta: flashbooks, 2011), h. 54

²⁶ M.Fadlillah, Op.Cit, h. 89

²⁷ M.Fadlillah, Ibid, h. 114

e. Bermain tepat waktu

f. Beres – beres

Berdasarkan aturan bermain tersebut diharapkan anak dapat mengikuti aturan yang telah ditentukan, agar anak tertib dalam bermain balok.

8. Langkah-Langkah Bermain Pembangunan

Menurut Latif, dkk (2011 : 219), bermain pembangunan dapat dilakukan dengan langkah-langkah bermain pembangunan, adapun langkah-langkah bermain pembangunan sebagai berikut :

a. Pijakan lingkungan bermain pembangunan

- 1) Pengelolaan awal lingkungan pembangunan dengan tepat bangunan yang dipilih
- 2) Guru menyiapkan perlengkapan main pembangunan terstruktur maupun cair
- 3) Menata lingkungan pembangunan untuk mendukung hubungan sosial yang positif

b. Pijakan pengalaman sebelum main pembangunan

- 1) Membaca sebuah buku atau cerita yang memberi gagasan kepada anak yang berkaitan dengan kegiatan pembangunan
- 2) Menggabungkan kosakata baru dan memperagakan konsep-konsep yang tertuju pada bermain pembangunan
- 3) Mendiskusikan gagasan untuk pengalaman main pembangunan

- 4) Menyediakan kesempatan-kesempatan kepada anak untuk hubungan sosial dengan teman dengan cara menempatkan bahan-bahan dan tempat yang cukup.
- 5) Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main pembangunan
- 6) Merancang dan menerapkan urutan transisi untuk main

c. Pijakan pengalaman main pembangunan setiap anak

- 1) Guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat suatu bentuk konstruksi sederhana di sesuaikan dengan tema, misalnya bentuk buah nanas
- 2) Memberikan setiap anak waktu yang cukup untuk beraktivitas dan berkreasi sesuai dengan imajinasi dan kreativitasnya (paling sedikit 60 menit untuk membangun hasil karyanya).
- 3) Guru mengajukan pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan mereka hal ini untuk memperkuat dan memperluas bahasa anak
- 4) Memberikan contoh hubungan yang tepat melalui percakapan dengan setiap anak sambil mereka membangun
- 5) Mengamati dan mendokumentasikan kemajuan perkembangan anak – anak

d. Pijakan pengalaman setelah main

- 1) Guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya

- 2) Kemudian anak membereskan alat-alat dan bahan yang telah digunakan dalam bermain²⁸

9. Cara Bermain Lego

Lego merupakan alat permainan edukatif moderen yang terbuat dari bahan plastik. Cara menggunakannya ialah dengan cara menyusun lego sesuai yang diinginkan anak. den gan alat permainan ini seorang anak dapat berkeaktivitas sesuai dengan imajinasinya. Lego dapat digunakan untuk anak usia 2 tahun keatas. Lego dapat disusun menyerupai binatang, kendaraan, rumah, dan lain sebagainya. Seperti halnya balok, lego dapat pula dimainkan dengan berbagai cara dan kreativitas anak²⁹

Cara bermain lego tidaklah sulit, sama seperti konsep permainan bongkar pasang lainnya. Jika sang anak masih kesulitan memainkannya, anda dapat memberikan contoh untuknya. Setelah itu, mintalah iya untuk memasangnya sendiri sesuai dengan kreativitasnya.³⁰

Yang di butuhkan dalam permainan lego adalah kreativitas anak. sebab anak bebas menyusun lego tersebut berdasarkan daya imajinasinya.³¹

APE lego ini sudah dikenal banyak orang dengan berbagai macam model yang menarik. Cara bermainnya hampir sama dengan bongkar pasang balok hal inilah yang membutuhkan kesabaran dan imajinasi dari pemakai

²⁸ Latif, mukhtar dkk, *orientasi baru pendidikan anak usia dini*, (Jakarta: kencana prenada media group), h. 219

²⁹ M.Fadlillah, Ibid h. 114

³⁰ Agus n. cahyo, Op.Cit, h. 56

³¹ M.Fadlillah, Op.Cit, h. 89

permainan ini. Karena tingkat kesulitannya yang lumayan maka permainan ini secara tidak langsung dapat mengasah kreativitas anak dan dapat mengacu daya pikir otak anak.³²

10. Manfaat Lego

Sama halnya dengan permainan *bulding block*, permainan lego membutuhkan kreativitas, logika, dan analisis dari pemainnya. Tidak hanya itu menyusun lego ternyata juga banyak manfaatnya, antara lain dapat menyatukan ide bersama apabila permainan dilakukan bersama-sama. Selain itu, bermain lego dimulai dengan suatu proses yang sistematis, mulai dari visi (bangunan apa yang dikehendaki), strategi (bagaimana cara membangunnya agar kuat dan kokoh), sampai *art* (seni dan keindahannya).

Meski permainan lego banyak sekali manfaatnya bagi anak, namun yang pasti otak kirilah yang berperan dalam permainan, karena permainan ini berkaitan dalam menyusun. Sebagaimana kita ketahui, kemampuan logika, analisis, dan menyusun merupakan fungsi dari otak kiri. Dengan demikian, kemampuan otak kiri anak akan terasah melalui permainan ini.³³

Menurut Zaman yang mengemukakan bahwa, penerapan strategi pembelajaran bermain dengan menggunakan APE lego. Melalui APE lego memberikan peluang bagi anak untuk aktif bermain, anak-anak akan lebih cepat mempelajari suatu konsep dengan keterlibatannya secara aktif, yg di

³² Emmy Sulikah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Alat Permainan Edukatif (APE) Lego Pada Kelompok A Tk Aisyiyah 44 Tandes Lor 1/10"

³³ Agus n. cahyo, Op.Cit, h. 55

implementasikan melalui aktifitas kerja tangan untuk membentuk, membuat garis lurus menyusun menjadi menara bahkan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengerjakan suatu pekerjaan berkelompok, sehingga anak dapat belajar berkomunikasi dan berinteraksi dengan kawan-kawannya.

Montolalu mengatakan bahwa, APE lego ini sangat fungsional untuk anak, seni membentuk dengan memanfaatkan APE lego memiliki fungsi melatih daya kreativitas dalam masa perkembangannya. Disamping itu, melalui aktivitas bermain dengan APE lego yang diimplementasikan melalui tindakan membentuk, menyusun lego tanpa disadari anak telah digiring untuk berkonsentrasi dalam memperoleh ketrampilan (*skill*) tertentu.³⁴

Manfaat dari bermain lego bagi perkembangan anak diantaranya: dapat membantu menstimulasi kreativitas anak, imajinasi, konsentrasi, dan ketelitian. Disamping itu, dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana mengembangkan motorik halus dan kognitif anak.³⁵

Manfaat permainan lego :

- a. Belajar menciptakan visi: bagaimana hasil bangunan yang dikehendaki, berapa lantai, berapa jumlah kamar atau jendela, berapa jumlah garasi. Biasanya visi ini dinyatakan dulu diawal agar menjadi pedoman dalam proses pembuatannya nanti (*start from the end*)

³⁴ Emmy Sulikah, Op.Cit

³⁵ M.Fadlillah, Op.Cit, h. 89

- b. Belajar mengerti fondasi :langkah awal pembuatan lego adalah pembangunan fondasi. Fondasi ini akan menentukan kekuatan bangunan yang nanti akan dibuat.
- c. Belajar mengerti alat bantu : ada beberapa cara untuk membuat konstruksi atau rangka yang kuat, dan kadang membutuhkan alat bantu sebagai penyangga untuk memperkuat knstruksi.
- d. Belajar berkomunikasi dan sharing ide : pembuatan bangunan pada lego membutuhkan komunikasi yang konstruktif. Apabila dilakukan bersama-sama. Ide yang dimiliki harus berani disampaikan, dan dicoba bersama.
- e. Belajar resource allocation : jumlah bricks pada lego terbatas untuk masing-masing jenisnya, sehingga perlu dipikirkan keterbatasan jumlah bricks namun bangunan dapat disesuaikan dengan yang direncanakan.
- f. Belajar art : memahami dan mengerti tentang seni dan keindahan.
- g. Dan yang juga penting adalah belajar bersabar.³⁶

Sedangkan menurut CNN Indonesia manfaat lego adalah :

- a. Mengembangkan ketrampilan spasial

Menurut beberapa peneliti, anak-anak yang gemar membangun sebuah konstruksi, cenderung lebih berkembang dalam perkembangan dalam

³⁶ Rani Yulianti, Loc.Cit h.41

ketrampilan spasialnya. Sekelompok anak TK secara acak diminta untuk bermain lego dan membangun sebuah konstruksi. Hasilnya, mereka ini mengungguli kawan mereka pada tes visualisasi spasial, rotasi mental, dan blok bangunan.

b. Kemampuan matematis

Dalam sebuah studi, anak usia 4 tahun yang bermain lego memiliki efek jangka panjang yang baik. Memainkan lego dengan lebih sulit pada usia pra sekolah akan meningkatkan prestasi matematika saat anak memasuki tingkatan sekolah yang lebih tinggi.

c. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah.

Ahli psikologi mendefinisikan masalah ke dua tipe. Masalah konvergen yang hanya memiliki satu solusi pemecahan, dan permasalahan divergen yang dapat diselesaikan dengan berbagai cara. Ketika anak dapat memasang blok dengan berbagai macam cara, maka bermain lego ada sebuah permainan divergen. Bermain secara divergen anak-anak akan berpikir secara kreatif dan dapat mencari berbagai solusi ketika menemui permasalahan.

d. Kemampuan bersosialisasi

Anak-anak akan menjadi lebih ramah dan pandai bersosialisasi ketika mereka bermain membuat sebuah konstruksi secara berkelompok. Misalnya anak-anak autis diminta untuk bermain lego bersama sebuah kelompok bermain, mereka akan menunjukkan peningkatan kemaua

sosial disbanding dengan anak autis yang diajarkan bersosialisasi dengan bahasa.

e. Meningkatkan kemampuan berbahasa

Pada sebuah studi yang mencoba meneliti anak-anak usia 1,5 hingga 2,5 yang bermain lego menunjukkan sebuah hasil yang mencengangkan. Anak-anak ini mendapat nilai yang lebih tinggi pada tes kosakata, tata bahasa, dan pemahaman verbal. Belum diketahui penyebab pastinya, mungkin karena anak menghabiskan waktu lebih banyak bersama orang tua maka memiliki waktu lebih banyak saling mengobrol.³⁷

F. Kreativitas

6. Pengertian Kreativitas

Menurut Solso kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi.³⁸

Drevdal menjelaskan, kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Kreativitas ini dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya perangkuman, mungkin mencakup pembentukan pola-pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya serta pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru. Bentuk-bentuk kreativitas mungkin berupa produk seni, kesusastraan, produk ilmiah, atau mungkin juga bersifat

³⁷ Cnn Indonesia, "Lima Manfaat Bermain Lego Untuk Anak" (On-Line), Tersedia Di : <https://student.cnnindonesia.com/keluarga/20160826130547-436-153988/lima-manfaat-bermain-lego-untuk-anak/>

³⁸ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta : Kencana, 2016), h. 206

procedural atau metodologis. Jadi, menurut ahli ini, kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentukan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal yang baru, berarti, dan bermanfaat.³⁹

Menurut Rothemberg, kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan dan solusi yang baru dan berguna untuk memecahkan masalah dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari⁴⁰

Sementara itu chaplin, mengetarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.⁴¹

Kreativitas menurut Wahyudin merupakan daya cipta dalam arti seluas-luasnya, yang memadukan pemikiran, imajinasi, ide-ide, dan perasaan-perasaan yang memuaskan.

Sementara itu, dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta atau daya cipta. Artinya kreativitas dimaknai sebagai kemampuan seseorang atau individu dalam menciptakan atau menghasilkan kreasi baru, menemukan cara baru dalam melakukan sesuatu agar lebih mudah, efisien, dan efektif.⁴²

Perhatian para psikolog dan kalangan dunia pendidikan terhadap kreativitas sebagai salah satu aspek dari fungsi kognitif yang berperan dalam

³⁹ Ibid, h. 206

⁴⁰ Diana mutiah, *psikologi bermain anak usia dini*, (Jakarta : kencana, 2010), h. 42

⁴¹ Yeni Rahmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Taman Kanak-Kanak*, (Kencana : Jakarta, 2011) h.14

⁴² Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h.71

prestasi anak di sekolah bermula dari pidato J.P. Guilford tahun 1950. Guilford dalam pidatonya menegaskan bahwa kreativitas perlu dikembangkan melalui jalur pendidikan guna mengembangkan potensi anak secara utuh dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan seni. Melalui konsepnya yang dikenal dengan “struktur intelektual”, Guilford menyebutkan adanya dua kemampuan berpikir, yaitu berpikir konvergen dan berpikir divergen. Kemampuan berpikir konvergen (*convergent thinking*) atau penalaran logis menunjuk kepada pemikiran yang menghasilkan satu jawaban dan mencirikan pemikiran berdasarkan tes inteligensi standar. Sedangkan berpikir divergent (*divergent thinking*) merujuk pada pemikiran yang menghasilkan banyak jawaban atas pertanyaan yang sama dan lebih merupakan indikator dari kreativitas. Berpikir divergen merupakan aktivitas mental yang asli, murni dan baru, yang berbeda dari pola pikir sehari-hari dan menghasilkan lebih dari satu pemecahan masalah.⁴³

Utami munandar mengungkapkan, secara operasional kreatif dapat dirumuskan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi suatu gagasan⁴⁴

Kreativitas merupakan aktivitas berpikir diluar kebiasaan cara berpikir orang biasa pada umumnya. Termasuk dalam hal ini adalah berpikir meluas

⁴³ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya), h. 176

⁴⁴ Fadlillah, Et.al, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*, (Jakarta :kencana, 2014), h.63

(devergen) untuk mencari solusi alternatif atas persoalan yang muncul tanpa dipikirkan sebelumnya. Walaupun kreativitas banyak dipersepsikan sebagai bakat alamiah sejak lahir, tetapi fakta yang berkembang menunjukkan bahwa kreativitas banyak dipelajari dan diajarkan.⁴⁵

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa kreativitas adalah aktivitas kognitif yang menghasilkan berupa gagasan, produk, yang belum pernah ada dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

7. Komponen Pokok Kreativitas

Suharnan menyatakan bahwa terdapat beberapa komponen pokok dalam kreativitas yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Aktivitas berpikir kreatif selalu melibatkan proses berpikir didalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif, seperti persepsi, atensi, ingatan, imajineri, penalaran, imajinasi, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah.
- b. Menemukan atau penciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak

⁴⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h.

berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandang lain yang baru dan kemampuan menciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran. Aktivitas menemukan sesuatu berarti melibatkan proses imajinasi, yaitu kemampuan memanipulasi sejumlah objek atau situasi di dalam pikiran sebelum sesuatu yang baru diharapkan muncul.

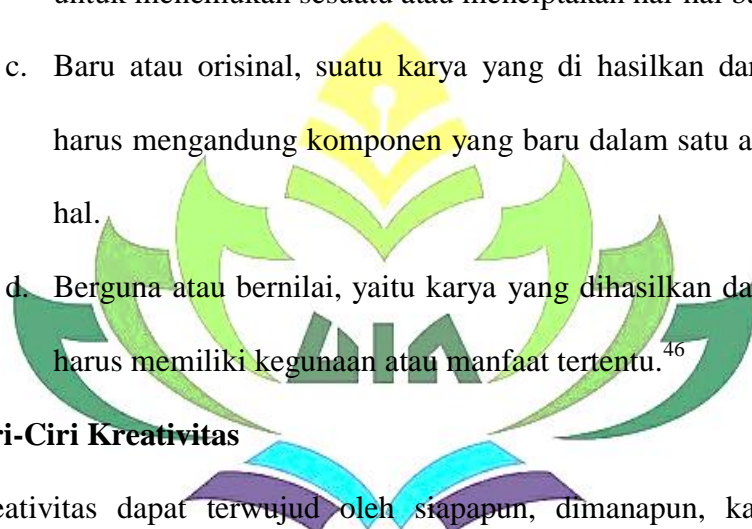
- c. Sifat baru atau orisinal. Umumnya, kreativitas dilihat dari adanya produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat. Menurut Feldman, sifat baru yang dimiliki oleh kreativitas memiliki ciri sebagai berikut.

- 1) Produk yang memiliki sifat baru sama sekali dan belum pernah ada sebelumnya.
- 2) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil kombinasi beberapa produk yang sudah ada sebelumnya.
- 3) Produk yang memiliki sifat baru sebagai hasil pembaruan (inovasi) dan mengembangkan (evolusi) dari hal yang sudah ada.

- d. Produk yang berguna atau bernilai, suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki kegunaan tertentu, seperti lebih enak, lebih mudah dipakai, mempermudah, memperlancar, mendorong,

mendidik, memecahkan masalah, mengurangi hambatan, dan mendatangkan hasil lebih baik atau lebih banyak.

Dengan mencermati uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen pokok kreativitas adalah

- 
- a. Aktivitas berpikir, yaitu proses mental yang hanya dapat dirasakan oleh individu yang bersangkutan
 - b. Menemukan atau menciptakan, yaitu aktivitas yang bertujuan untuk menemukan sesuatu atau menciptakan hal-hal baru.
 - c. Baru atau orisinal, suatu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus mengandung komponen yang baru dalam satu atau beberapa hal.
 - d. Berguna atau bernilai, yaitu karya yang dihasilkan dari kreativitas harus memiliki kegunaan atau manfaat tertentu.⁴⁶

8. Ciri-Ciri Kreativitas

Kreativitas dapat terwujud oleh siapapun, dimanapun, kapanpun dan dalam bentuk apapun. Bakat kreativitas perlu dilatih, dan dipupuk serta dikembangkan sejak usia dini.

Beberapa ciri yang melekat pada makna kreativitas, yaitu kreativitas itu merupakan bentuk pemecahan masalah; kreativitas itu merupakan gagasan yang orisinal; kreativitas tidak terbatas pada satu bidang kajian saja; kreativitas

⁴⁶ Novan Ardy Wiyani, Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2016), h. 100

harus didukung oleh suasana yang kondusif untuk munculnya kreativitas baru.⁴⁷

Utami munandar melalui penelitiannya di Indonesia, menyebutkan ciri-ciri kepribadian kreatif yang diharapkan oleh bangsa Indonesia, yaitu :

- a. Mempunyai daya imajinasi yang kuat
- b. Mempunyai inisiatif
- c. Mempunyai minat yang luas
- d. Mempunyai kebebasan dalam berpikir
- e. Bersifat ingin tahu
- f. Selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru
- g. Mempunyai kepercayaan diri yang kuat
- h. Penuh semangat
- i. Berani mengambil resiko
- j. Berani mengemukakan pendapat dan memiliki keyakinan.⁴⁸

Utami Munandar, juga memperjelas ciri-ciri kreativitas dengan membagi kedalam dua kelompok, yaitu ciri-ciri aptitude (kemampuan berpikir kreatif) dan non aptitude (afektif). Ciri-ciri aptitude ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir, sedangkan ciri-ciri non aptitude ialah ciri-ciri yang berkaitan dengan sikap atau perasaan.

⁴⁷ Ahmad Susanto, Op.Cit, h.76

⁴⁸ Desmita, Op.Cit, h. 177

Nurlaily menyajikan ciri-ciri aptitude (kemampuan berpikir kreatif) dan non aptitude (afektif), sebagai berikut:

a. Ciri-ciri kemampuan berpikir kreatif (*aptitude*)

1) Ketrampilan berpikir kreatif, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, atau pertanyaan. Dengan memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban. Ketrampilan berpikir lancar itu ditandai dengan hal-hal sebagai berikut.

- a) Mengajukan dan menjawab berbagai macam pertanyaan
- b) Mempunyai ide serta mengungkapkan gagasan-gagasannya
- c) Melihat dengan cepat kesalahan atau kekurangan pada suatu objek atau situasi.

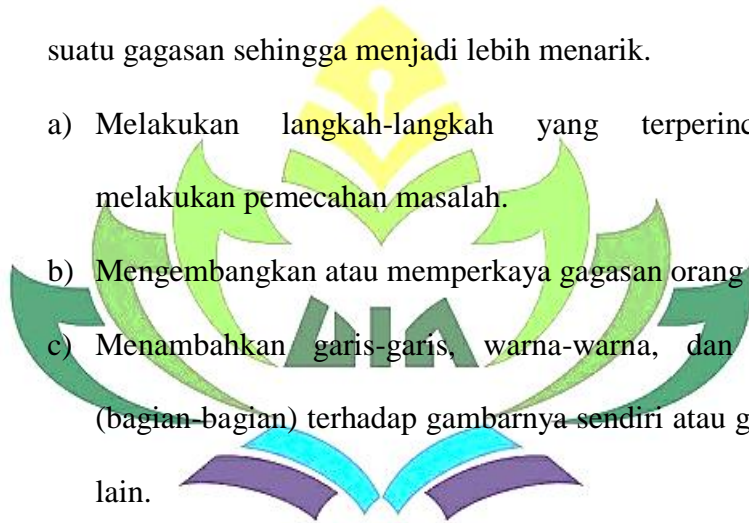
2) Ketrampilan berpikir luwes (*fleksibel*), yaitu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan sehingga dapat melihat suatu masalah yang berbeda-beda.

- a) Mempunyai banyak cara untuk menyelesaikan suatu masalah
- b) Mempunyai banyak penafsiran pada gambar cerita atau masalah
- c) Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda.

3) Keterampilan berpikir orisinal, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan sesuatu yang belum pernah

dipikirkan orang lain kemampuan berpikir orisinal ditandai dengan sebagai berikut:

- a) Memikirkan hal-hal yang tidak pernah terpikirkan oleh orang lain.
 - b) Memilih asimetri dalam menggambar atau membuat desain.
 - c) Mencari pendekatan yang baru dari *stereotip*.
 - d) Lebih senang menyintesis dari pada menganalisis situasi.
- 4) Keterampilan memerinci (*mengelaborasi*), yaitu menggambarkan suatu gagasan sehingga menjadi lebih menarik.
- a) Melakukan langkah-langkah yang terperinci sebelum melakukan pemecahan masalah.
 - b) Mengembangkan atau memperkaya gagasan orang lain.
 - c) Menambahkan garis-garis, warna-warna, dan detail-detail (bagian-bagian) terhadap gambarnya sendiri atau gambar orang lain.
- 5) Ketrampilan menilai (*mengevaluasi*), yaitu menentukan ukuran penilaian sendiri dan menentukan sehingga mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka dan tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya. Ciri-ciri dari ketrampilan menilai sebagai berikut:
- a) Memberikan sudut pandang dan menentukan pendapat terhadap satu hal.



- b) Menjadi penilai yang kritis
- c) Teguh dalam pendirian
- d) Mempunyai alasan (rasional) terhadap sebuah keputusan.

b. Ciri afektif (*non aptitude*)

1) Rasa ingin tahu, yaitu selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak sesuatu dengan berbagai cara. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut.

- a) Mempertanyakan segala sesuatu.
- b) Menggunakan semua pancaindra untuk mengenal.
- c) Tidak takut menjajaki bidang-bidang baru.
- d) Ingin mengamati perubahan-perubahan dari hal-hal atau kejadian-kejadian.
- e) Ingin bereksperimen dengan benda-benda mekanik.

2) Bersifat imajinatif, yaitu mampu membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut:

- a) Memikirkan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi.
- b) Melihat hal-hal baru dalam suatu gambar yang tidak dilihat orang lain.

3) Merasa tertantang oleh kemajemukan, yaitu terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-

situasi yang rumit, dan lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut.

- a) Menggunakan gagasan atau masalah yang rumit.
 - b) Mencari penyelesaian tanpa bantuan orang lain.
 - c) Berusaha terus menerus agar berhasil.
 - d) Mencari jawaban-jawaban yang lebih sulit atau rumit dari pada menerima yang mudah.
- 4) Sifat berani mengambil resiko, yaitu berani mengambil sebuah tindakan dan tidak takut gagal.
- a) Bersedia mengakui kesalahan-kesalahannya.
 - b) Berani menerima tugas yang sulit meskipun ada kemungkinan gagal.
 - c) Tidak mudah dipengaruhi orang lain.
 - d) Melakukan hal-hal yang diyakini, meskipun tidak disetujui oleh sebagian orang.
 - e) Berani mencoba hal-hal baru.
 - f) Tidak pantang menyerah
- 5) Sifat menghargai, yaitu dapat menghargai bimbingan, pengarahan dalam hidup, dan menghargai kemampuan serta bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang. Perilaku anak yang muncul dari kreativitas pada aspek ini sebagai berikut.

- a) Menghargai hak-hak sendiri dan hak-hak orang lain
- b) Menghargai kebebasan tetapi tahu bahwa kebebasan menuntut tanggung jawab
- c) Tahu apa yang betul-betul penting dalam hidup
- d) Menghargai kesempatan-kesempatan yang diberikan.⁴⁹

9. Faktor Pendukung Dan Penghambat Pengembangan Kreativitas

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa seorang anak yang mendapat rangsangan (dengan melihat, mendengar, dan bergerak) akan lebih berpeluang lebih cerdas dibandingkan dengan sebaliknya.

Empat hal yang dapat diperhitungkan dalam pengembangan kreativitas yaitu: **Pertama**, memberikan rangsangan mental baik pada aspek kognitif maupun kepribadiannya serta suasana psikologis (*psychological atmosphere*). **Kedua**, menciptakan lingkungan kondusif yang akan memudahkan anak untuk mengakses apa pun dilihatnya, dipegang, didengar, dan dimainkan untuk pengembangan kreativitasnya. Rangsangan mental dan lingkungan kondusif dapat berjalan beriringan seperti halnya kerja simultan otak kiri dan kanan. **Ketiga**, peran serta guru dalam mengembangkan kreativitas, artinya ketika kita ingin anak menjadi kreatif, maka akan dibutuhkan juga guru yang kreatif pula dan mampu memberikan stimulasi yang tepat pada anak. **Keempat**, peran serta orang tua dalam mengembangkan kreativitas anak.

⁴⁹ Ahmad Susanto, Op.Cit, h.77

a. Rangsangan Mental

Suatu karya kreatif dapat muncul jika anak mendapatkan rangsangan mental yang mendukung. Pada aspek kognitif anak di stimulasi agar mampu memberikan berbagai alternatif pada setiap stimulant yang muncul. Pada aspek kepribadian anak di stimulasi untuk mengembangkan berbagai macam potensi pribadi kreatif seperti percaya diri, keberanian, ketahanan diri, tanggung jawab dan lain sebagainya. Pada aspek psikologis (*psychological atmosphere*) di stimulasi agar memiliki rasa aman, kasih sayang dan penerimaan. Menerima dengan segala kekurangan dan kelebihan akan membuat anak berani mencoba, berinisiatif dan berbuat sesuatu secara spontan. Sikap ini sangat diperlukan dalam pengembangan kreativitas.

Hal ini berarti para pendidik harus siap untuk menerima apa pun karya anak dukungan mental bagi anak sangat diperlukan. Dengan adanya dukungan mental anak akan merasa dihargai dan diterima keadaannya sehingga dia akan berkarya dan memiliki keberanian untuk memperlihatkan kemampuannya.

b. Iklim Dan Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan di sekitar anak sangat berpengaruh besar dalam menumbuhkan kreativitas. Lingkungan yang sempit pengap, dan menjemukan akan terasa muram, tidak bersemangat dan mengumpulkan ide cemerlang. Kreativitas dengan sendirinya akan

mati dan tidak berkembang dengan kondisi lingkungan yang tidak mendukung.

Cherry (1976) dan Ayan (2002) mengemukakan beberapa kondisi lingkungan yang harus diciptakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif, sebagai berikut.

1) Pencahayaan

Cahaya merupakan salah satu sumber kreatif paling ampuh, bahkan cahaya matahari yang terang langsung memiliki keterkaitan biologis dengan tubuh dan pikiran. Kaitan antara cahaya dan energi lahir dan batin ditimbulkan oleh pengaruh cahaya terhadap kelenjar *pineal*, penghasil hormone *melatonin*. *Melatonin* berperan penting dalam mengatur kesiagaan dan kemampuan kerja fisik dan mental, sebagaimana unsur kimiawi tubuh lain yang dipengaruhi sinar matahari.

2) Sentuhan Warna

Warna memiliki aspek tertentu terhadap lingkungannya, dapat membuat kita merasa penuh energi. Sementara warna lain punya efek menenangkan. Ada beberapa cara dasar penggunaan warna untuk menciptakan lingkungan kreatif. Pertama warnailah sebagian besar ruang kerja untuk mendapatkan perasaan yang anda inginkan. Kedua, buatlah variasi warna sesuatu dengan

suasana hati dan kebutuhan yang berbeda. Ketiga, banyak warna merangsang pikiran dan perasaan.

3) Seni Dalam Lingkungan

Istilah seni dalam lingkungan berarti segala sesuatu di dinding, rak, dan semua permukaan sekitar ruangan. Ini meliputi apa saja mulai dari poster, hiasan dinding dan foto berbingkai hingga hiasan kecil ukiran dan benda seni.

4) Bunyi Dan Musik

Musik dan bunyi memiliki 2 fungsi:

- a) Jenis musik tertentu dapat meningkatkan fungsi otak dan membantu kecepatan belajar dan daya ingat
- b) Memengaruhi penataan dan suasana hati

Musik dapat mengeluarkan pikiran dan perasaan baru, pada bidang yang kita butuhkan agar menjadi kreatif.

5) Aroma

Menurut berbagai sumber bebauan atau aroma dapat mengeruk segunung emosi dan menggugah ingatan lama

6) Sentuhan

Unsur sentukan dan cara tekstur agar memengaruhi suasana hati dan kreativitas, diantaranya:

- a) Sentuhan menghadirkan rasa nyaman dan relaksasi.
- b) Untuk mencapai ketenangan

c) Untuk mendapatkan rangsangan kreativitas.

7) Cita Rasa

Judith wurtman, ada tiga prinsip penting dalam masalah gizi yang harus diingat:

- a) Karbohidrat menyebabkan kantuk, dan akan mengurangi kreatif.
- b) Protein meningkatkan kewaspadaan, sedangkan lemak menumpulkan ketajaman mental
- c) Makanan terbaik adalah yang mementingkan buah-buahan dan sayur, hindari bahan yang diproses, bahan sintesis, gula, tepung, kafein, dan alkohol.

c. Peran Guru

Guru adalah tokoh bermakna dalam kehidupan anak. guru yang kreatif adalah guru yang mampu menggunakan berbagai pendekatan dalam proses kegiatan belajar membimbing siswanya.

Beberapa hal yang mendukung peran guru dalam mengembangkan kreativitas siswa sebagai berikut:

1) Percaya Diri

Kepercayaan diri pada siswa dapat ditumbuhkan melalui sikap penerimaan dan menghargai perilaku anak. kepercayaan diri merupakan syarat penting untuk menghasilkan karya kreatif.

2) Berani Mencoba Hal Baru

Untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Karna dapat memperkaya ide dan wawasan anak dengan segala sesuatu. Jika seorang guru hanya mengandalkan kegiatan rutin saja, mereka akan kehilangan rasa ingin tahu dan motivasi untuk belajar.

3) Memberikan Contoh

Seorang guru yang tidak kreatif, tidak mungkin dapat melatih anak didiknya untuk menjadi kreatif. Guru terlebih dahulu harus mendapatkan pencerahan untuk meningkatkan kreativitasnya sendiri.

4) Menyadari Keragaman Karakteristik Siswa

Setiap anak adalah unik dan khas, masing-masing berbeda satu sama lain. Pemahaman dan kesadaran ini akan membantu guru menerima keragaman perilaku dan karya mereka dan tidak memaksakan kehendak.

5) Memberikan Kesempatan Kepada Siswa Untuk Berekpresi Dan Bereksplorasi

Untuk mengembangkan kreativitas guru sebaiknya memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi dan mengeksplorasi kegiatan yang mereka inginkan. Guru perlu menyiapkan berbagai pendekatan, metode dan media

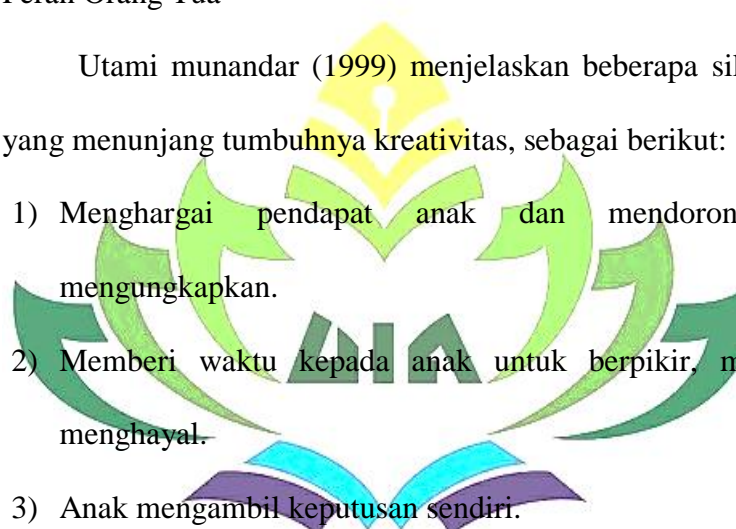
pembelajaran yang akan membuat anak bebas berekspresi dan mengeksplorasi dirinya.

6) *Positive Thinking*

Anak yang aktif, tidak bisa diam, punya cara dan kehendak sendiri dalam mengerjakan tugas, tidak bisa langsung diberi cap anak nakal, guru harus memprioritaskan *Positive Thinking*-nya, dibandingkan asumsi negatifnya.

d. Peran Orang Tua

Utami munandar (1999) menjelaskan beberapa sikap orang tua yang menunjang tumbuhnya kreativitas, sebagai berikut:

- 
- 1) Menghargai pendapat anak dan mendorongnya untuk mengungkapkan.
 - 2) Memberi waktu kepada anak untuk berpikir, merenung dan menghayal.
 - 3) Anak mengambil keputusan sendiri.
 - 4) Mendorong anak untuk menjajaki dan mempertanyakan hal-hal.
 - 5) Meyakinkan anak bahwa orang tua selalu menghargai anak.
 - 6) Menjaga dan mendorong kegiatan anak.
 - 7) Menikmati keberadaannya bersama anak.
 - 8) Memberikan pujian
 - 9) Mengajarkan anak bersikap mandiri
 - 10) Menjalani hubungan kerja sama yang baik dengan anak.

Adapun sikap orang tua yang tidak menunjang kreativitas adalah:

- 1) Mengatakan kepada anak bahwa anak akan dihukum jika melakukan kesalahan
- 2) Sikap otoriter terhadap anak
- 3) Orang tua mengawasi kegiatan anak
- 4) Memberikan saran spesifik tentang penyelesaian tugas
- 5) Orang tua menolak gagasan anak
- 6) Orang tua dan anak adu kekuasaan
- 7) Orang tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.⁵⁰

Demikian keempat faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak. Keempat faktor ini diharapkan perhatian dari para pendidik yang ingin mengembangkan kreativitas anak, dengan memperhatikan faktor tersebut, diharapkan kreativitas anak dapat meningkat.

10. Strategi Pengembangan Kreativitas

Menjadi orang yang kreatif akan membuat hidup jauh lebih baik ketimbang menjadi orang yang tidak kreatif. Kreativitas akan membuka wawasan dan wawasan. Kreativitas akan memberikan semangat dalam menghadapi kehidupan baru yang terkadang dihadapkan pada berbagai persoalan rumit dan membutuhkan penyelesaian dengan jalan yang berbeda.

⁵⁰ Yeni Rahmawati, Euis Kurniati, Op.Cit, h. 27

a. Pengembangan Kreativitas Melalui Menciptakan Produk (Hasta Karya)

Pengembangan kreativitas pada anak melalui hasta karya memiliki posisi penting dalam pengembangan anak. tidak hanya mengembangkan kreativitas anak tetapi kemampuan kognitif anak. dalam kegiatan ini anak menggunakan imajinasinya untuk membentuk bangunan sesuai dengan khayalannya. Apapun yang dibuat anak akan membuat mereka lebih kreatif dan semangat untuk menemukan sesuatu yang baru.

b. pengembangan kreativitas melalui imajinasi

Jenice beaty (1994) menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak berusia dibawah tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut. Para pakar spesialis anak sekaarang ini telah mengetahui bahwa imajinasinya merupakan salah satu hal yag efektif untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sosial, bahasa, dan terutama kreativitas anak.

Banyak benda sederhana dapat dijadikan alat bagi anak untuk berimajinasi. Imajinasi akan membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin.

c. pengembangan kreativitas melalui eksplorasi

Eksplorasi adalah kegiatan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak, terutama sumber alam yang terdapat di tempat itu. Eksplorasi dapat pula dikatakan sebagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman dan situasi yang baru.

Dengan belajar dengan alam sekitar atau BALS (Rachmawati 2001), anak dapat mengenal berbagai makhluk, warna, bentuk, bau, rasa, bunyi, dan ukuran. Melalui alam anak juga dapat meniru dan membuat duplikasi alam sesuai imajinasi dan kemampuannya. Kemajuan teknologipun di ilhami oleh alam.

d. pengembangan kreativitas melalui eksperimen

Melalui eksperimen anak akan terlatih mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir logis, senang mengamati, meningkatkan rasa ingin tahu dan kekaguman pada alam, ilmu pengetahuan dan Tuhan. Melalui eksperimen pula anak dapat menemukan ide baru ataupun karya baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

Eksperimen (percobaan) yang dimaksud dalam hal ini adalah bagaimana mereka dapat mengetahui cara atau proses terjadinya sesuatu dan mengapa sesuatu dapat terjadi serta bagaimana mereka dapat menemukan solusi terhadap permasalahan yang ada pada akhirnya mereka dapat membuat suatu yang bermanfaat.

e. pengembangan kreativitas melalui proyek

Moeslichaten (1995) menyatakan bahwa metode proyek merupakan salah satu pemberian pengalaman belajar dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dikerjakan secara berkelompok.

Metode proyek dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk ekspresikan pola berpikir, keterampilan, dan kemampuannya untuk memaksimalkan sejumlah permasalahan yang dihadapi.

f. pengembangan kreativitas melalui musik

AT.Mahmud (1995) menyatakan bahwa musik adalah aktivitas kreatif. Seorang anak yang kreatif, antara lain tampak pada rasa ingin tahu sikap ingin mencoba, dan daya imajinasinya. Wujud sesuatu yang kreatif disebut pula kreativitas. Pada kegiatan berkreasi, proses tindakan kreativitas lebih penting dibandingkan hasilnya. Karena dalam proses itulah daya imajinasi anak, rasa ingin tahu, sikap ingin mencoba, berkembang dan dikembangkan guna melahirkan suasana khas terhadap penyajian musik atau nyanyian.

g. pengembangan kreativitas melalui bahasa

Mereka sering berbicara tentang apa yang terjadi baik pada dirinya sendiri maupun orang lain. Mereka sering berbicara untuk mengeluarkan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sikap ini

mendorong meningkatkan penggunaan bahasa dan dialog dengan yang lain.⁵¹



⁵¹ Yeni Rahmawati, Euis Kurniati, Ibid, h.51

BAB III

METODE PENELITIAN

F. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objek dilapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis data yang dikumpulkan terutama data kualitatif. Proses penelitian yang dimaksud antara lain melakukan observasi terhadap orang dalam kehidupan sehari-hari, berinteraksi dengan mereka, dan berupaya memahami bahasa dan tafsir mereka tentang dunia sekitarnya. Untuk itu, penelitian harus terjun kelapangan dengan waktu yang cukup lama.

Bogdan dan Taylor mengemukakan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan padalatar dan individu tersebut secara utuh (holistik).⁵²

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Deskriptif adalah suatu metode penelitian dalam suatu peristiwa pada masa sekarang, dimana penulis menggambarkan kondisi objek dilapangan tanpa adanya manipulasi. Adapun peristiwa atau kejadian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah

⁵² Zainal arifin, *penelitian pendidikan*, (Jakarta : rosda, 2011), h. 216

penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di creativkids and u art.

G. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda atau lembaga (organisasi), yang sifat keadaannya (atributnya) akan diteliti. Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang didalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. Sedangkan objek penelitian adalah sifat keadaan (*atributes*) dari sesuatu benda, orang atau keadaan, yang menjadi pusat perhatian atau sasaran penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek dan sumber data utama adalah guru (pendidik) Kreativkids And Uart yang berjumlah 2 orang. Sedangkan sumber data lainnya adalah semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran yaitu peserta didik creativkids And Uart yang berjumlah 6 orang dan orang tua atau wali murid. Sedangkan yang menjadi objek penelitian adalah tentang penerapan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur.

H. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi untuk mendapatkan data yang diperlukan. Keberhasilan penelitian sebagian besar tergantung pada teknik-teknik pengumpulan data yang digunakan. Pengumpul data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh bahan-bahan, keterangan, kenyataan-kenyataan

dan informasi yang dapat dipercaya. Untuk memperoleh data seperti yang dimaksudkan itu, dalam penelitian digunakan teknik-teknik, prosedur-prosedur, alat-alat serta kegiatan yang nyata. Proses pengumpulan data dapat dilakukan melalui: dokumentasi, pengamatan, dan wawancara

1. Observasi

Observasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Dengan observasi, penelitian dapat mendokumentasikan dan merefleksi secara sistematis terhadap kegiatan dan interaksi subjek penelitian. Semua yang dilihat dan didengar asalkan sesuai dengan tema penelitian, semuanya dicatat dalam kegiatan observasi yang terencana secara fleksibel dan terbuka.⁵³

Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Metode ini digunakan untuk melihat dan mengamati secara langsung keadaan dilapangan agar peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas tentang permasalahan yang diteliti.⁵⁴ Yaitu mengamati dari dekat aktifitas pembelajaran terutama dalam penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur. Melihat

⁵³ Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008), h. 93

⁵⁴ Ibid, h. 93

peruses pembelajaran metode yang digunakan dan penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak.

2. *Interview* (Wawancara)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interview*) sebagai pengaju atau pemberi pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) sebagai pemberi jawaban atas pertanyaan itu.⁵⁵

Wawancara yang ditujukan kepada kepala sekolah, guru, staf-staf, dan wali murid sementara anak-anak tidak dilibatkan dalam wawancara dengan pertimbangan anak-anak masih sulit melakukan proses tanya jawab dengan peneliti. Wawancara dilakukan secara formal dan non formal agar dapat informasi yang akurat.

3. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini hanya mengambil data yang sudah ada seperti indeks prestasi, jumlah anak, pendapatan, luas tanah, jumlah penduduk dan sebagainya.⁵⁶

⁵⁵ Ibid h. 127

⁵⁶ Ibid, h.158

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang sudah tersedia dalam catatan dokumen. Dalam penelitian sosial, fungsi data yang berasal dari dokumentasi lebih banyak digunakan sebagai data pendukung dan pelengkap bagi data primer yang diperoleh melalui bservasi dan wawancara mendalam.⁵⁷

Adapun dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data tertulis tentang sejarah lembaga, visi dan misi, struktur kepengurusan.

I. Teknik Analisis Data

Pada perinsipnya analisi data kualitatif dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Teknik analisis yang dilakukan dengan menggunakan dengan menggunakan teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman mencakup tiga kegiatan yang bersamaan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (*verifikasi*)⁵⁸

1. Data *Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian dan pentransformasian data kasar dari lapangan. Proses ini berlangsung selama penelitian dilakukan, dari awal sampai akhir penelitian.⁵⁹

Data yang terkumpul sangat banyak dan kompleks serta masih tercampur aduk, sehingga perlu reduksi data. Reduksi data merupakan aktivitas memilih data. Data yang dianggap relevan dan penting adalah yang berkaitan dengan penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas

⁵⁷ Ibid, h.158

⁵⁸ Ibid, h. 209

⁵⁹ Ibid, h209

anak usia 3-4 tahun di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur. Data yang tidak sesuai permasalahan tidak dimasukkan.

2. Display (Penyajian Data)

Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajiannya antara lain berupa teks naratif, matriks, grafik, jaringan dan bagan. Tujuannya adalah untuk memudahkan membaca dan menarik kesimpulan.⁶⁰

Display data dalam penelitian ini dengan cara menyajikan data inti atau pokok yang mencakup hasil keseluruhan penelitian yang telah dilakukan tentang penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di Creative Kids And U Art Bandar Jaya Timur.

Bentuk penyajian adalah teks naratif (pengungkapan secara tertulis atau kata-kata). Hal ini sesuai dengan masalah penelitian yang diteliti yang bersifat deskriptif. Display data memiliki tujuan untuk memudahkan dalam mendeskripsikan suatu peristiwa sehingga memudahkan untuk mengambil suatu kesimpulan.

3. Menarik Kesimpulan Atau *Verification*

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari satu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama

⁶⁰ Ibid, h209

penelitian berlangsung. Makna-makna yang muncul dari data harus selalu diuji kebenaran dan kesesuaiannya sehingga validitasnya terjamin⁶¹

Dalam mengambil kesimpulan dalam penelitian ini. Peneliti menggunakan cara berpikir induktif atau mengumpulkan bukti-bukti yang beranjak dari sifat-sifat khusus yang kemudian ditarik suatu kesimpulan yang bersifat umum.

J. Uji Keabsahan

Agar hasil penelitian mempertanggung jawabkan maka dikembangkan tatacara untuk mempertanggung jawabkan keabsahan hasil penelitian, karena tidak mungkin melakukan pengecekan instrument penelitian yang di perankan oleh peneliti itu sendiri, maka yang akan di periksa adalah keabsahan datanya.

Uji keabsahan data ini menggunakan uji kreabilitas, uji kreadibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triagulasi adalah pengecekan data dengan cara pengecekan Pemeriksaan ulang. Dalam bahasa sehari-hari triagulasi ini sama dengan cek atau ricek.⁶²

Dalam penelitian ini, digunakan teknik triangulasi sumber yang dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara.

⁶¹ Ibid, h210

⁶² Nusa Putra, Ninin Dwilestari, Op.Cit, h.89

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

4. Sejarah Singkat Berdirinya Creativkids And Uart

Creativkids berdiri pada tanggal 1 Agustus 2007 di Indonesia. Dan sampai saat ini Creativkids sudah memiliki kurang lebih 50 center yang tersebar di beberapa daerah di Indonesia, diantaranya: wilayah Jabodetabek, Cilegon, Lampung, Surabaya, Dan Malang.

Sejak berdiri hingga sekarang, perusahaan ini telah bekerja sama dengan Lego Education Center Indonesia. Guru-guru Creativkids telah mendapatkan Internasional Standard Teacher Examination (ISTE) yang diselenggarakan oleh Lego Education Center Indonesia, yang merupakan sebuah standar mengajar internasional dari Lego.

5. Visi Dan Misi Creativkids And U Art

a. visi dan misi Creativkids And U Art

1) Stimulate invention mindset:

Di CK setiap anak diajak untuk menemukan ide-ide baru, bukan hanya sekedar mencontek karya orang lain

2) Creative thinkers:

Anak-anak tidak hanya akan menghasilkan sebuah ide biasa, melainkan mereka akan diajak untuk memikirkan ide-ide kreatif.

3) Explore children imagination:

Mereka diajak dapat mengembangkan daya imajinasinya tanpa batas.

4) Building confidence:

Mereka diajak untuk meningkatkan kepercayaan diri agar mereka berani mengungkapkan ide-ide kreatif mereka dan mewujudkannya.

5) Problem solving:

Anak-anak akan tangguh dalam memecahkan berbagai macam masalah yang ada dan mereka tidak akan menyerah.

6) Effective team work:

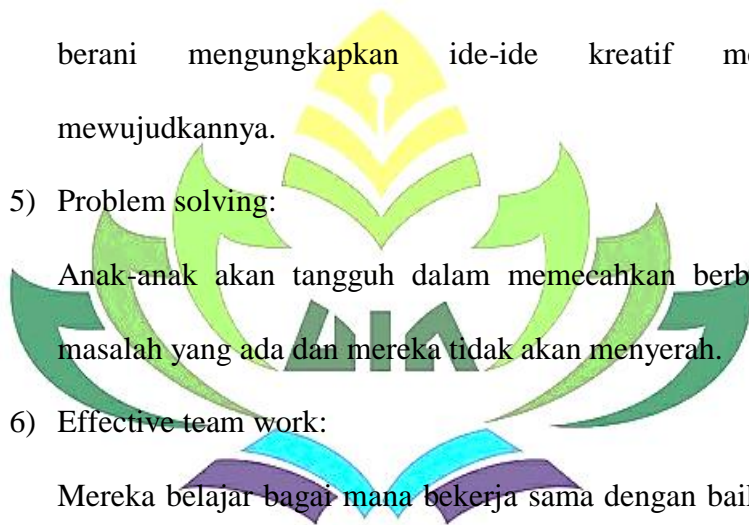
Mereka belajar bagaimana bekerja sama dengan baik dalam satu tim bersama orang lain.

7) Mathematic, history, and physic:

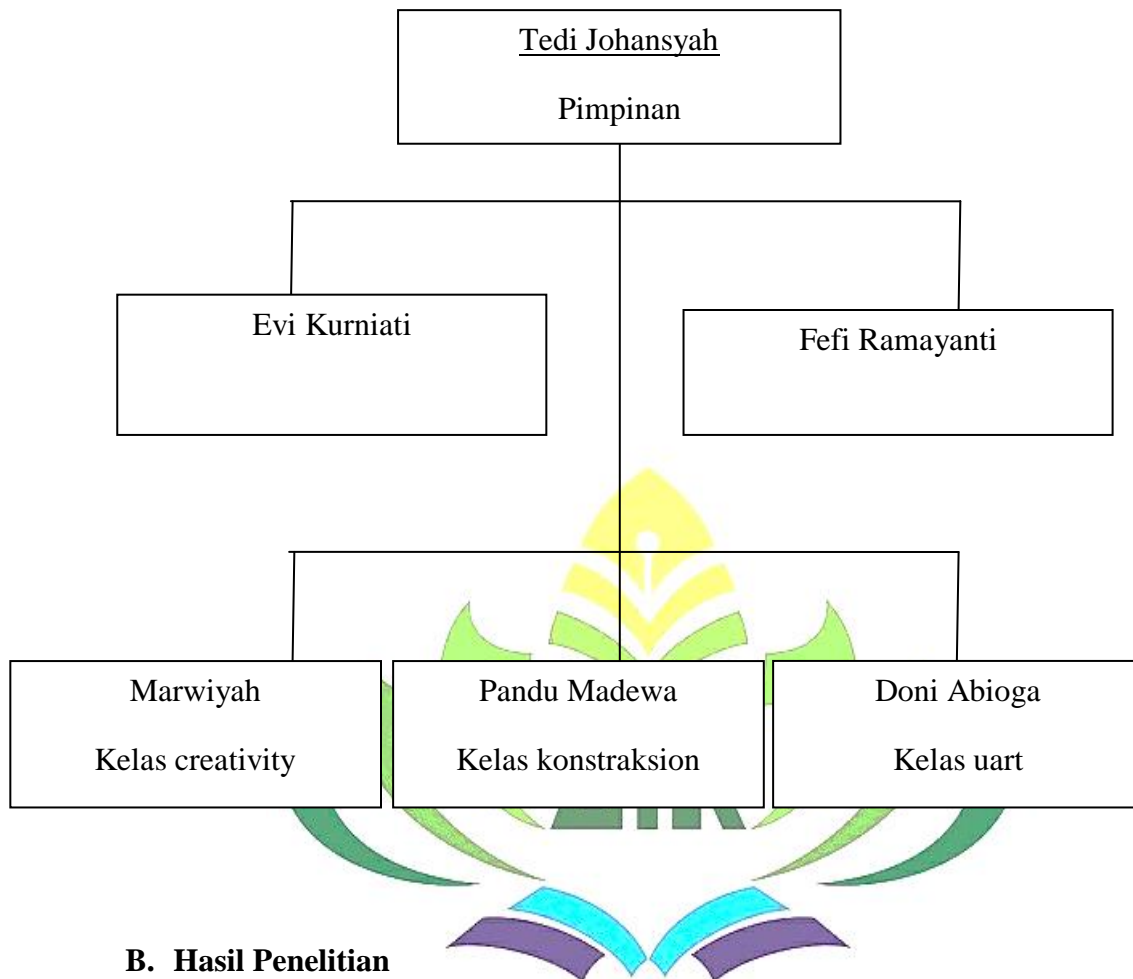
Mereka akan mempraktekkan ilmu matematika, sejarah, dan fisika secara nyata

8) Logical thinking:

Anak-anak diajarkan untuk selalu berpikir secara logis dan sistematis



6. Struktuk Kepengurusan Kreativkids And Uart



B. Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti membahas tentang pengolahan dan analisis data yang di peroleh dengan penelitan yang dilakukan, dengan menggunakan metode dan instrument yang peneliti tentukan pada bab sebelumnya, adapun data-data tersebut peneliti dapatkan melalui observasi dan wawancara sebagai metode pokok dalam pengumpulan data.

Metode dokumentasi sebagai pelengkap dari kekurangan-kekurangan metode observasi dan wawancara. Ketiga metode tersebut sangat diperlukan dalam melakukan sebuah penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Yang di dapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 13 agustus di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur. Yang berjumlah 6 siswa, 3 siswa laki-laki, 3 siswa perempuan.

Penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak usia 3-4 tahun di creativkids and uart Bandar jaya sudah menghasilkan perkembangan cukup baik. Hal ini dibuktikan dari penelitian dengan menggunakan pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di creativkids and uart Bandar jaya bahwa penggunaan alat permainan edukatif lego dalam mengembangkan kreativitas anak dapat peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Pendidik Membahas Tentang Tema

Hasil observasi yang dilakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, pendidik dan anak membahas tentang tema yang akan dilakukan pada hari ini, merupakan langkah awal yang dilakukan oleh pendidik sebelum dilangsungkannya permainan lego. Yaitu dengan diawali pemilihan tema, guru terlebih dahulu memilih tema untuk

kegiatan yang akan dilaksanakan. Yakni guru melihat lembar kerja worksheet yang memuat dari setiap tema yang akan di turunkan menjadi sub tema yang akan disesuaikan dengan penerapan permainan lego dalam mengembangkan kreativitas dan sebagai penilaian progress perkembangan anak.⁶³

Hal ini senda dengan hasil wawancara guru kelas creativity di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, yang bernama marwiyah, yang biasa di panggil dengan miss via, bahwa kegiatan awal guru yitu menentukan tema dan sub tema yang akan di pilih sebelum proses pembuatan lego dilakukan, agar anak mengetahui projeck apa yang akan anak buat.⁶⁴

Dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan perkembangan kreativitas yang terjadi disana sesuai dengan faktor pendukung perkembangan kreativitas yaitu memberikan contoh, misalnya hari ini guru akan membahas tema binatang laut maka guru akan memberikan contoh dari tema tersebut, binatang apa saja yang berada di laut, seperti ikan, ubur-ubur, kerang dan lain sebagainya.

2. Pendidik Menjelaskan Projeck Yang Akan Di Buat

Hasil observasi yang dilakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, sebelum dilakukan kegiatan permainan lego, guru terlebih

⁶³Hasil Observasi Penelitian di Creativkids And Uart Bandar Jaya,Tanggal 13 Agustus – 13 september. 2018.

⁶⁴Hasil Wawancara di Creativkids And Uart Bandar Jaya,Tanggal 10 September 2018.

dahulu menjelaskan project yang akan di buat, agar peserta didik mengetahui seperti apa project yang akan di buat nanti.

Contohnya: tema hari ini adalah bangunan bersejarah, sub tema piramida. Maka guru akan menjelaskan Piramida adalah kuburan para Raja Mesir, yang terletak di Mesir⁶⁵

Hal ini senda dengan hasil wawancara guru kelas Creativity Di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, sebelum membuat project guru akan menjelaskan project yang akan dibuat agar anak tidak hanya tau membangun sebuah project saja, tetapi anak tau project apa yang akan di bangun.⁶⁶

3. Anak Bebas Memilih Warna Project Yang Mereka Ingin

Hasil observasi yang dilakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, sebelum membuat projek hal yang akan dilakukan adalah, guru akan bertanya kepada anak, akan memilih warna apa untuk project yang akan anak buat, guru membebaskan anak memilih warna yang anak inginkan untuk project mereka.⁶⁷

Hal ini senda dengan hasil wawancara guru kelas creativity di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, guru akan bertanya kepada

⁶⁵ Hasil Observasi Penelitian di Creativkids And Uart Bandar Jaya, Tanggal 13 Agustus – 13 september. 2018.

⁶⁶ Hasil Wawancara di Creativkids And Uart Bandar Jaya, Tanggal 10 September 2018

⁶⁷ Observasi Penelitian di Creativkids And Uart Bandar Jaya, 13 Agustus – 13 september. 2018.

anak, ingin project warna apa, dan guru membebaskan memilih warna apa yang mereka mau.⁶⁸

4. Untuk Membuat Suatu Objek Anak Harus Membuat Dari Bawah Atau Dasar Bangunan

Hasil observasi yang dilakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, awal permainan lego untuk membangun project bermain lego, dimulai dari bawah sebagai pondasi bangunan yang akan dibangun. Permainan lego sulit di bangun dari bawah atau atas, harus dari bawah agar mudah untuk membangun sebuah project yang diinginkan.⁶⁹

Hal ini senda dengan hasil wawancara guru kelas creativity di creativkids and uart Bandar jaya, bahwa membuat project lego dimulai dari bawah.⁷⁰

5. Anak Diajarkan Cara Mengunci Bangunan Lego

Hasil observasi yang dilakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, untuk membangun project perlu adanya penguncian antaranya lego yang berada dibawah dan lego yang ada diatas dengan cara menutup garis yang terjadi karena adanya celah. Penguncian ini dilakukan untuk memperkuat bangunan prjeck agar tidak mudah.⁷¹

⁶⁸ Hasil Wawancara di Creativkids And Uart Bandar Jaya, Tanggal 10 September 2018

⁶⁹ Observasi Penelitian di Creativkids And Uart Bandar Jaya, 13 Agustus – 13 september. 2018.

⁷⁰ Hasil Wawancara di Creativkids And Uart Bandar Jaya, Tanggal 10 september 2018

⁷¹ Observasi Penelitian di Creativkids And Uart Bandar Jaya, 13 Agustus – 13 september. 2018.

Hal ini senda dengan hasil wawancara guru kelas creativity di creativkids and uart Bandar jaya, mengunci sebuah bangunan sangat penting agar bangunan tidak mudah rusak.⁷²

6. Membangun Project Dengan Kombinasi Warna

Hasil observasi yang dilakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, membangun sebuah project menggunakan kombinasi warna yang berbeda, anak memiliki warna apa yang mereka inginkan untuk project mereka, kombinasi warna ini digunakan untuk membedakan.

Contohnya: tema buah-buahan sub tema jeruk. Anak ingin jeruk warnanya merah, untuk batangnya berwarna kuning. Kombinasi warna ini digunakan untuk membedakan antara buah dan batang. Jika batang dan buahnya berwarna merah maka orang tidak dapat membedakan mana batang dan mana buah.⁷³

Hal ini senda dengan hasil wawancara guru kelas creativity di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, kombinasi warna untuk membedakan agar kelihatan bentuk project yang dibuat.⁷⁴

⁷² Hasil Wawancara di Creativkids And Uart Bandar Jaya, Tanggal 10 september 2018

⁷³ Observasi Penelitian di Creativkids And Uart Bandar Jaya, 13 Agustus – 13 september. 2018.

⁷⁴ Hasil Wawancara di Creativkids And Uart Bandar Jaya, Tanggal 10 september 2018

7. Guru Hanya Memberikan Arahan

Hasil observasi yang dilakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, guru membiarkan anak bermain lego untuk menyalurkan imajinasi mereka saat bermain lego. Disini guru hanya memberikan arahan kepada anak agar anak melakukan kegiatan dengan terarah. Jika anak kebingungan menaruh lego guru akan memberikan arahan kepada anak, guru sesekali membantu anak, ketika anak kesulitan memasang lego.⁷⁵

Hal ini senda dengan hasil wawancara guru kelas creativity di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, bahwa disini membebaskan imajinasi anak, contohnya: anak membuat ikan, ada banyak sekali bentuk ikan yang satu dengan yang lain kadang ikannya berbeda-beda tetapi jika sudah keluar jalur atau bentuknya, memang tidak sesuai akan di berikan penjelasan, guru akan membuat ikan yang lebih bagus, nanti anak akan menilai, mana yang lebih bagus.⁷⁶

8. Presentasi

Hasil observasi yang dilakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, setelah anak membuat project sesuai dengan subtema maka

⁷⁵Observasi Penelitian di Creativkids And Uart Bandar Jaya, 13 Agustus – 13 september. 2018.

⁷⁶Hasil Wawancara di Creativkids And Uart Bandar Jaya,Tanggal 10 september 2018

anak akan mempresentasikan hasil karya anak tersebut, agar melatih anak percaya diri dalam mengungkapkan apa yang anak pikirkan.⁷⁷

Hal ini senda dengan hasil wawancara guru kelas creativity di creativkids and uart Bandar jaya, anak mempresentasikan hasil karya mereka agar melatih anak lebih percaya diri dan berani mengungkapkan apa yang mereka pikirkan.⁷⁸

9. Anak Merapihkan Kembali Lego Yang Telah Di Gunakan Sesuai Bentuk (Kecil Atau Besar) Dan Warna.

Hasil observasi yang dilakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, setelah anak membuat projeck anak akan mempresentasikan hasil karya anak, dan di dokumentasikan oleh guru maka anak akan merapihkan kembali lego yang telah mereka gunakan untuk membangun projeck mereka sesuai dengan bentuk lego panjag atau pendek dan sesuai dengan warna.⁷⁹

Hal ini senda dengan hasil wawancara guru kelas creativity di creativkids and uart Bandar jaya, agar anak mengenal bentuk dan warna, anak memiliki sikap tanggung jawab terhadap lego yang mereka gunakan.⁸⁰

2018 ⁷⁷Observasi Penelitian di Creativkids And Uart Bandar Jaya, 13 Agustus – 13 september.

⁷⁸Hasil Wawancara di Creativkids And Uart Bandar Jaya,Tanggal 10 september 2018

2018. ⁷⁹Observasi Penelitian di Creativkids And Uart Bandar Jaya, 13 Agustus – 13 september.

⁸⁰Hasil Wawancara di Creativkids And Uart Bandar Jaya,Tanggal 10 september 2018

C. Pembahasan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang penulis lakukan di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur, terhadap perkembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun, dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan disana dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan kreativitas disana sangat baik. Hal ini didukung dari data observasi yang penulis dapatkan disana. Penulis melihat anak yang kreativitasnya belum berkembang (BB) 0% sedangkan siswa yang tergolong mulai berkembang (MB) dengan hasil persentase 0% sedangkan perkembangan sesuai harapan (BSH) dengan hasil persentase 28,57 % dan berkembang sangat baik (BSB) dengan persentase 71,43%.⁸¹

Dari hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan di Creativkids And U Art bahwa disana menerapkan alat permainan edukatif lego dalam hal pengajaran. Dunia anak adalah dunia bermain, anak akan belajar sambil bermain. Dengan bermain anak tidak menyadari bahwa sebenarnya mereka sedang belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Dyah Ery Trisnawati yang menyatakan bahwa permainan lego secara efektif dapat meningkatkan kreativitas anak.⁸² dan penelitian Emmy Sulikah yang menyatakan bahwa media alat Permainan Edukatif Lego (APE) lego dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.⁸³ Hal ini senada dengan pendapat Piaget bahwa bermain adalah sesuatu kegiatan yang berulang-ulang dan menimbulkan kepuasan atau kesenangan bagi diri seseorang.⁸⁴ Menurut Andang Ismail menyatakan bahwa alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dirancang secara khusus untuk pendidikan yang ditujukan untuk membantu

⁸¹ data hasil observasi yang perkembangan kreativitas di Creativkids And Uart Bandar Jaya tanggal 12 februari-17 februari 2018

⁸² Dyah Ery Trisnawati, *Efektivitas Permainan Lego Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Prasekolah*, 2010

⁸³ Emmy Sulikah, *Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Alat Permainan Edukatif (APE) Lego Pada Kelompok A TK Aisyiyah 44 Tandes Lor I/10*

⁸⁴ Yuliani Nuraini Dan Bambang Sujion, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Pt Indeks, 2010), h.34

perkembangan anak.⁸⁵ salah satu manfaat dari permainan alat edukatif yaitu meningkatkan kemampuan anak untuk menciptakan hal-hal baru, kemampuan berfikir anak dan merangsang imajinasi anak.⁸⁶ dari manfaat permainan alat edukatif tersebut untuk mengembangkan kreativitas anak.

Hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan disana mereka menggunakan lego. Cara menggunakan lego dengan menyusun lego sesuai dengan imajinasi anak. lego dapat disusun menyerupai apa saja sesuai imajinasi anak. hal ini sesuai dengan pendapat emi sulikah yaitu cara bermain lego membutuhkan kesabaran dan imajinasi karena tingkat kesulitannya yang lumayan maka permainan ini secara tidak langsung dapat mengasah kreativitas dan daya pikir otak anak.⁸⁷ Cara bermain lego disana sesuai dengan aturan bermain menurut Latif, yaitu ada empat aturan bermain pembangunan yaitu: lego untuk membangun, membangun lego di atas alas, mengambil lego secukupnya, dan start sampai finish lancar.

Langkah-langkah bermain lego juga sesuai dengan dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut Latif, dkk. Guru telah menyiapkan lego di dalam kelas dan ruang kelas cukup luas untuk membuat bangunan lego hal ini sesuai dengan pendapat Latif, dkk. Tentang pijakan lingkungan bermain pembangunan

Pendidik membahas tentang tema, hal ini sesuai dengan dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut Latif, dkk. Membaca sebuah buku atau cerita yang memberi gagasan kepada anak yang berkaitan dengan kegiatan pembangunan.

Guru menjelaskan tentang tema hal ini sesuai dengan dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut Latif, dkk. Menggabungkan kosakata baru dan memperagakan konsep-konsep yang tertuju pada bermain

⁸⁵ M.Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 217), h.56

⁸⁶ Ibid, h.61

⁸⁷ Emmy Sulikah, "Meningkatkan Kreativitas Anak Dengan Alat Permainan Edukatif (APE) Lego Pada Kelompok A Tk Aisyiyah 44 Tandes Lor 1/10"

pembangunan, dan Mendiskusikan gagasan untuk pengalaman main pembangunan.

Anak bebas memilih warna projeck yang mereka inginkan hal ini sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut Latif, dkk. yaitu Merancang dan menerapkan urutan transisi untuk main dan menyediakan kesempatan-kesempatan kepada anak untuk hubungan sosial dengan teman dengan cara menempatkan bahan-bahan dan tempat yang cukup.

Untuk membuat suatu objek anak harus membuat dari bawah atau dasar bangunan. Sama halnya dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut latif, dkk. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main pembangunan dan guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat suatu bentuk konstruksi sederhana di sesuaikan dengan tema, misalnya bentuk buah nanas.

Anak diajarkan cara mengunci bangunan lego. Hal ini sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut latif, dkk. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main pembangunan, guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat suatu bentuk konstruksi sederhana di sesuaikan dengan tema, misalnya bentuk buah nanas dan memberikan contoh hubungan yang tepat melalui percakapan dengan setiap anak sambil mereka membangun.

Membangun prjeck dengan kombinasi warna. Hal ini sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut latif, dkk. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main pembangunan, guru mendemonstrasikan bagaimana cara membuat suatu bentuk konstruksi sederhana di sesuaikan dengan tema, misalnya bentuk buah nanas, dan memberikan contoh hubungan yang tepat melalui percakapan dengan setiap anak sambil mereka membangun

Guru hanya memberikan arahan. Hal ini sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut latif, dkk. Guru mendemonstrasikan

bagaimana cara membuat suatu bentuk konstruksi sederhana di sesuaikan dengan tema.

Presentasi. Hal ini sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut latif, dkk. Guru mengajukan pertanyaan dan diskusi tentang pembangunan mereka hal ini untuk memperkuat dan memperluas bahasa anak, mengamati dan mendokumentasikan kemajuan perkembangan anak – anak dan guru mendukung anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya.

Anak merapihkan kembali lego yang telah digunakan sesuai bentuk (besar atau kecil) dan warna. Hal ini sama dengan langkah-langkah bermain pembangunan menurut latif, dkk. Kemudian anak membereskan alat-alat dan bahan yang telah digunakan dalam bermain⁸⁸

salah satu manfaat dari lego yaitu dapat mengembangkan kreativitas anak. hal ini didukung dari pendapat m. fadlillah bahwa salah satu manfaat lego dapat menstimulasi kreativitas, imajinasi, konsentrasi, ketelitian, motorik halus, dan kognitif.⁸⁹

Dari hasil observasi penulis bahwa kreativitas disana sangat baik. Hal ini didukung oleh data observasi diatas yang penulis lihat dari ciri-ciri anak kreativitas menurut nurlaily yang penulis jadikan sebagai indikator tingkat perkembangan kreativitas anak.⁹⁰

⁸⁸ Latif, mukhtar dkk, *orientasi baru pendidikan anak usia dini*, (Jakarta: kencana prenada media group), h. 219

⁸⁹ M.Fadlillah, Op.Cit, h. 89

⁹⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h 77

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan data yang telah dijabarkan penulis menyimpulkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif lego dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini di Creativkids And U Art Bandar Jaya Timur ajaran 2017/2018. Dikarenakan guru mengajarkan permainan lego sesuai dengan langkah-langkah bermain pembangunan, lingkungan yang mendukung, menyiapkan perlengkapan bermain lego, menentukan tema, anak di bebaskan memilih warna, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat bangunan, melatih kepercayaan diri anak dan bersikap mandiri guru melakukan kegiatan berulang-ulang agar dapat menstimulasi kreativitas anak, secara optimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka saran yang disampaikan sebagai berikut:

1. Sebaiknya setiap proses pembelajaran guru memperlihatkan gambar-gambar terlebih dahulu sesuai dengan tema, dan guru memperlihatkan

gambar yang akan dibangun agar anak mengetahui dan memahami seperti apa bentuk project yang akan mereka bangun

2. Sebaiknya guru lebih berani mencoba hal-hal baru untuk menumbuhkan kreativitas anak, mereka perlu dihadapkan berbagai kegiatan baru yang bervariasi. Karena dapat memperkaya ide dan wawasan anak dengan segala sesuatu.
3. Sebaiknya guru memperbanyak menggunakan bunyi dan musik karena Jenis musik tertentu dapat meningkatkan fungsi otak dan membantu kecepatan belajar dan daya ingat dan dapat memengaruhi penataan dan suasana hati

C. Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya penulis bisa menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan islam anak usia dini di universitas islam negeri raden intan lampung. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada nabi besar Muhammad S.A.W, yang telah membebaskan umat manusia dari zaman jahiliyah.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal ini dikarenakan keterbatasan dan kemampuan penulis miliki. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun penulis harapkan

agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya, amin ya rabbal alamin.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017)
- Anayanti Rahmawati, "Metode Bermain Dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini". (Program Studi PG PAUD Universitas Sebelas Maret)
- Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011)
- Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2008)
- Cnn Indonesia, "Lima Manfaat Bermain Lego Untuk Anak" (On-Line), Tersedia Di : <https://student.cnnindonesia.com/keluarga/20160826130547-436-153988/lima-manfaat-bermain-lego-untuk-anak/>
- Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta : Kencana, 2016)
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya)
- Diana mutiah, *psikologi bermain anak usia dini* (Jakarta : kencana, 2010)
- Fadlillah, Et.al, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan*, (Jakarta :kencana, 2014)
- M.Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 217)
- Mukhtar Latif, et. al. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Din*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013)
- Nelvarolina, *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:Ombak (Anggota IKAPI), 2012)
- Novan Ardy Wiyani, Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2016)
- Nusa Putra, *Metode Penelitian Kuantitatif Pendidikan*, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2012)

Peraturan Pemerintah Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014
Tentang Pendidikan Anak Usia Dini

Rani Yulianti, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta:
Lascar Ankasa)

Ruslam ahmadi, *metodologi penelitian kualitatif*, (Yogyakarta : ar-ruzz media,
2014)

Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Remaja
Rosdakarya, 2014)

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003

Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Kencana, 2013)

Yeni Rachmawati, Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada
Anak Usia Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2011)

Zainal arifin, *penelitian pendidikan*, (Jakarta : rosda, 2011)





LAMPIRAN

Lampiran 1

Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Kreativitas Anak Usia 3-4 Tahun Berdasarkan Ciri-Ciri Kreativitas Anak⁹¹

Aspek perkembangan	Indikator pencapaian perkembangan kreativitas anak usia 3-4 tahun
Perkembangan kreativitas	<ul style="list-style-type: none">7. Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda8. Mempertanyakan segala sesuatu9. Menggambar atau membentuk suatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik10. Mempunyai sifat mandiri11. Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan12. Menjalankan tugas sampai akhir

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

⁹¹ Ahmad Susant, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), h.78

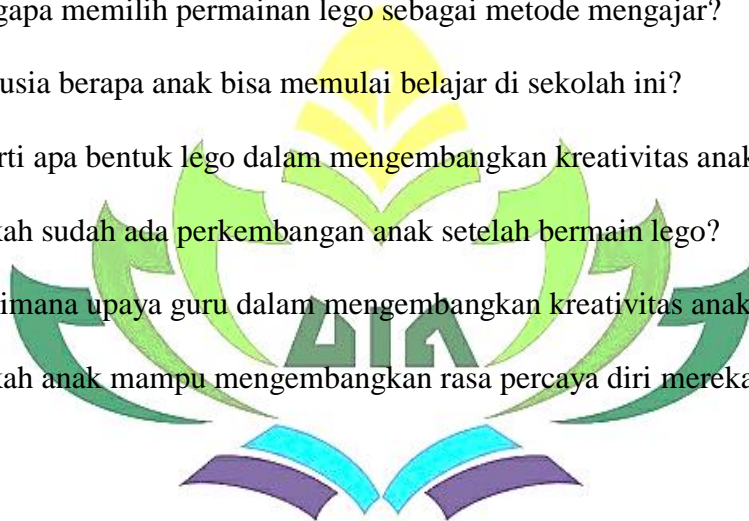
Lampiran 2

Pedoman Wawancara Dengan Guru Creative Kids And U Art

Bandar Jaya Timur

berikut adalah pertanyaan yang peneliti tanyakan kepada pemilik, guru serta staf-staf yang ada di creative kids and u art Bandar jaya yaitu :

1. Apa fokus pengembangan di sekolah?
2. Mengapa memilih permainan lego sebagai metode mengajar?
3. Dari usia berapa anak bisa memulai belajar di sekolah ini?
4. Seperti apa bentuk lego dalam mengembangkan kreativitas anak?
5. Apakah sudah ada perkembangan anak setelah bermain lego?
6. Bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kreativitas anak?
7. Apakah anak mampu mengembangkan rasa percaya diri mereka?



Lampiran 3

Pedoman Observasi Kreativitas Anak Di Creative Kids And U Art

Bandar Jaya Timur

No	Indikator	Sub Indikator	Deskripsi
1.	Kreativitas	1. Berpikir logis	Menggolongkan hal-hal menurut pembagian (kategori) yang berbeda-beda
		2. Rasa ingin tahu	Mempertanyakan segala sesuatu
		3. Berpikir simbolik	Menggambar atau membentuk suatu konstruksi yang mendeskripsikan sesuatu yang spesifik
		4. Belajar dan memecahkan masalah	Mempunyai sifat mandiri Kemampuan menciptakan sendiri tanpa bantuan Menjalankan tugas sampai akhir

Lampiran 4

Lembar Observasi Penilaian Penggunaan Alat Permainan Edukatif Lego

no	Penggunaan APE Lego	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	guru memberikan rasa aman dan kasih sayang	✓	
2.	Guru melatih kepercayaan diri dan keberanian anak	✓	
3.	Guru melatih tanggung jawab anak	✓	
4.	Guru membebaskan anak memilih warna yang anak	✓	
5.	Guru menggunakan banyak warna	✓	
6.	Guru menggunakan musik dan lagu yang bervariasi		✓
7.	Guru menggunakan kegiatan yang bervariasi		✓
8.	Guru memberikan contoh tema dan menjelaskannya	✓	
9.	Guru memberikan contoh membangun	✓	
10.	Guru memberikan arahan kepada anak	✓	
11.	Guru mengajarkan anak membangun dari bawah	✓	